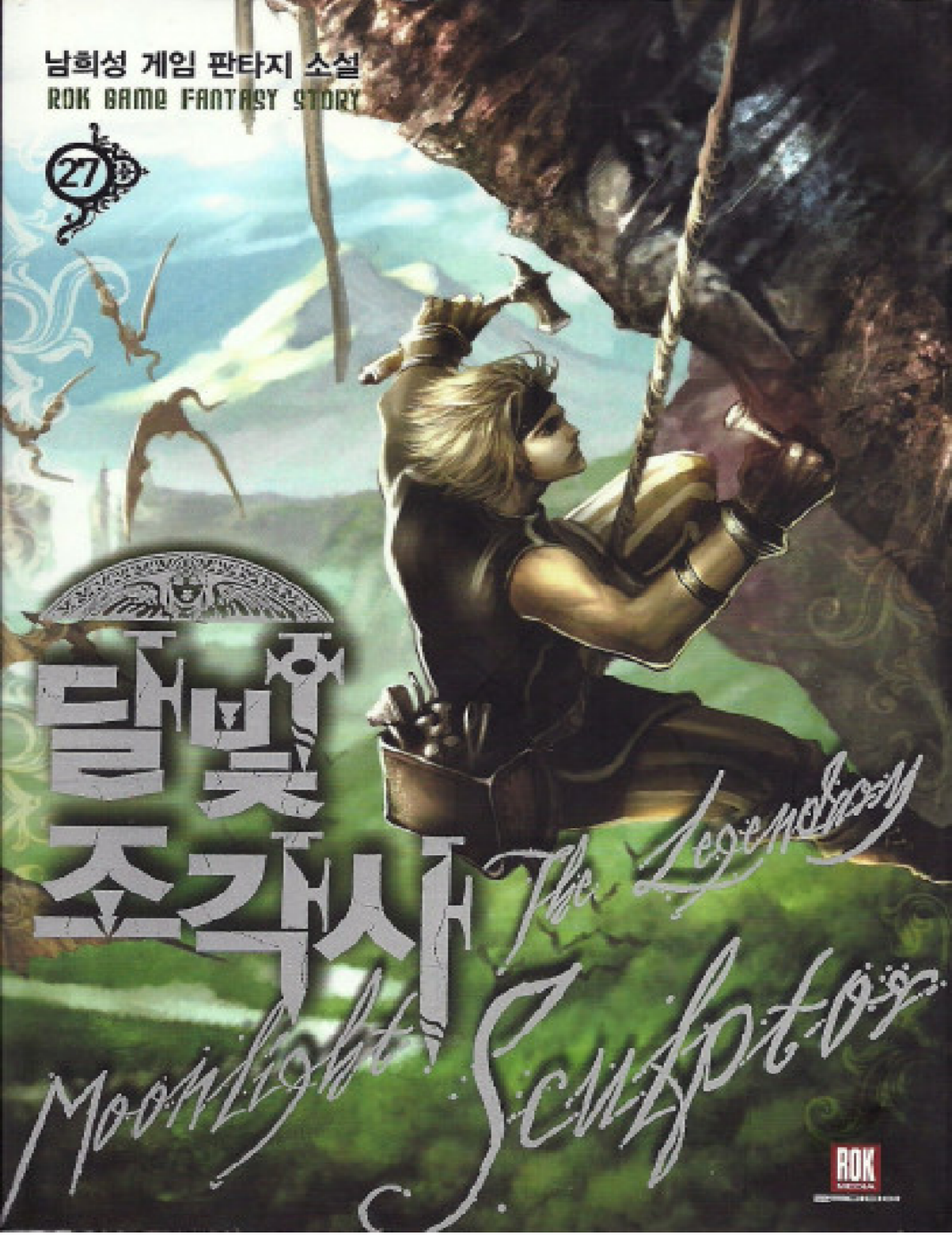
남희성 게임 판타지 소설
ROK GAME FANTASY STORY

27



달빛 조각사

The Legendary Moonlight Sculptor

ROK

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

The Legendary Moonlight Sculptor Книга о виртуальной реальности. Жизнь главного героя Хэна очень, мягко говоря, не ахти. Родители погибли в детстве, оставив его и младшую сестренку на попечение бабушки. Плюс растущий долг и вечно преследующие ростовщики. Хэн очень хочет, чтобы жизнь его Ха Ян (младшая сестра)сложилась по-другому, чтобы она поступила в хороший университет, а бабушка наконец смогла полечиться в больнице. Поэтому еще с раннего возраста он упорно работал, в результате чего сменил множество работ. А единственной отрадой в его жизни была компьютерная игра "Земля Магии". Раскачав до предела персонажа, он продал его за немыслимую сумму и пропорционально полученной сумме погасил долг (3 миллиона). Теперь же, снова оставшись ни с чем, Хэн решает начать играть в довольно известную игру с погружением - Королевскую Дорогу. Конечно, единственной целью было подзаработать, но у судьбы свои планы на его счет.

- Том 54
  - Глава 1. Южная пустыня (часть 1)
  - Глава 2.1. Южная пустыня (часть 2)
  - Глава 2.2. Южная пустыня (часть 2)
  - Глава 3. Атака дракона (часть 1)
  - Глава 4. Атака дракона (часть 2)
  - Глава 5. Атака дракона (часть 3)
  - Глава 6. Атака дракона (часть 4)
  - Глава 7.1. Вся эта тяжелая работа (часть 1)
  - Глава 7.2. Вся эта тяжелая работа (часть 1)
  - Глава 8.1. Вся эта тяжелая работа (часть 2)
  - Глава 8.2. Вся эта тяжелая работа (часть 2)
  - Глава 9. Вся эта тяжелая работа (часть 3)
  - Глава 10. План по аннигиляции (часть 1)
  - Глава 11. План по аннигиляции (часть 2)
  - Глава 12. План по аннигиляции (часть 3)
  - Глава 13. На перекрёстке заданий (часть 1)
  - Глава 14. На перекрёстке заданий (часть 2)
  - Глава 15. На перекрёстке заданий (часть 3)
  - Глава 16. На перекрёстке заданий (часть 4)
  - Глава 17. Путь пустыни (часть 1)
  - Глава 18. Путь пустыни (часть 2)
  - Глава 19. Путь пустыни (часть 3)
  - Глава 20. Полуэльф Вишур. (без форматирования)

- Глава 20. Полуэльф Вишур (часть 1)
- Глава 21. Полуэльф Вишур. (часть 2). (без форматирования)
- Глава 21. Полуэльф Вишур (часть 2)
- Глава 22. Полуэльф Вишур. (часть 3). (без форматирования)
- Глава 22. Полуэльф Вишур (часть 3)
- Глава 23. Земли эльфов. (часть 4). (без форматирования)
- Глава 23. Земли эльфов (часть 4)
- Глава 24. Земли гномов. (без форматирования)
- Глава 24. Земли гномов (часть 1)
- Глава 25. Земли гномов (часть 2). (без форматирования)
- Глава 25. Земли гномов (часть 2)

Том 54

Глава 1. Южная пустыня (часть 1)

Виид прибыл в пустынный город Чакмарк через технику транспортировки живописи Юрин. Вместо городской площади в центре города раскинулся изумрудный оазис.

– Продается кальян. Только для взрослых!

– Ищу того, кто купит большой объем специй! Те, у кого есть очки вклада города, могут купить оптом!

– Покупка и продажа кожи. Не стесняйтесь подходить и спрашивать, если вас что-то заинтересовало.

– Ятаган – специализированный магазин. Мы имеем дело только с ятаганами.

Примерно сотня игроков бродила по городской площади. Торговцы, открывавшие свои лавки под жарким солнцем, сжались под большим зонтиком.

– Хм. Это должно быть где-то здесь.

Виид свернул в переулок на углу городской площади и быстро двинулся вперед. Кэйберн каждую неделю разрушал по городу, и монстры быстро размножались.

– А где Олсон?

– Эта старая летучая мышь? Он будет на самом высоком песчаном холме на востоке.

– Легко ли найти это место?

– Это там, где можно увидеть восход солнца с востока. Он должен был пасти овец поблизости. Они очень толстые.

Он получил информацию об Олсоне от горожан и покинул город, отправившись на песчаную гору. Старик курил кальян, глядя на солнце с похожего на гору песчаного холма! Виид сменил свой костюм авантюриста на доспехи и вооружился мечом Лоа на поясе. Чтобы быстро построить дружбу, лучше всего было создать вид, который нравился другой стороне. Союн сообщила Виду, что Олсон был чрезвычайно избирательным к людям, с которыми он разговаривал.

– Я пришел послушать историю о самом сильном воине.

– Кехехе. Все думают, что мои рассказы – это тарабарщина.

Тело Олсона было покрыто шрамами. Присутствовал даже большой след укуса, который простирался от его плеча до живота.

– Я так не думаю. Вы похожи на воина пустыни с захватывающим прошлым.

– Кху-кху-кху. Бросание такой лести не заставит меня разговаривать с чужаком, который не является человеком пустыни.

– Ожоги и шрамы на вашем теле. Разве они не от борьбы с огненной ящерицей?

В пустыне часто было легко завести разговор на такие темы, как оружие, монстры и сражения.

– Я никогда не думал, что кто-то может догадаться об огненной ящерице, просто глядя на шрамы.

– Я тоже очень люблю огненных ящериц. Их нелегко готовить, но как только вы поджариваете их до хрустящей корочки, это очень вкусно. Особенно удивительно, когда вы откусываете кусочек жевательного мяса, а масло прямо-таки стекает.

– Огненных ящериц на рынке не продают... Эх, а ты раньше ловил огненных ящериц?

– Я много их поджарил. Я также люблю прозрачный вареный суп. Было бы неплохо сделать из них вино... но мне так и не удалось попробовать, из-за нехватки времени. Как бы это ни разочаровывало, пожалуйста, попробуйте глоток этого.

Виид протянул Олсону немного своего алкоголя, сваренного из верблюжьего молока.

– Кху... потрясающий вкус. Я никогда не пробовал ничего подобного. Хорошо, молодой человек. Как вы думаете, что нужно воину, чтобы выжить в этом мире?

Взгляд Олсона был острым, словно он готовился к предстоящей битве. Они были заняты разговором, но это тоже была форма испытания! Если бы ответ Виида был неприятным, это означало бы конец разговора.

– Меч. Достаточно просто меча.

– То же самое касается и меня. Когда я был молод, я бродил повсюду со своим верным мечом.

Олсон рассказал о своем прошлом скитаний по пустыням. Он упомянул несколько городов, подземелья и знаменитые племена.

– Говорят, это бесплодная пустыня, но на юге есть невероятно богатые земли.

– Вы имеете в виду дождливый регион?

– Ха. Вы знакомы с историей пустыни.

– Не столько с историей... Ну, я ее, конечно, помню.

Он вспомнил, как в те дни, когда он был Великим Императором Пустыни, он прошел через Пустыню Тишины и принес с собой дождь.

– Люди, побывавшие в Метафее, встречаются редко.

– Это прекрасное место.

– О-хо... ты знаешь короткий путь, чтобы найти мираж?

– Вы должны проникнуть сквозь песчаную бурю.

Виид плавно прошел испытание через обмен разговорами и построил дополнительные дружеские отношения. Он справился в

течение короткого времени, опираясь на его опыт сражений в пустыне и его приключения. С этими людьми было гораздо легче общаться, если сравнивать их с коварными магами, всегда жаждущими компенсации. Олсон опустошил все бокалы и торжественно произнес:

– Пылающие дни юности в моей жизни давно прошли. Техника меча, которая освещала сердца воинов, была похоронена далеко в грубых песках, прошлое давно забыто.

– …

– Молодые воины снова пытаются восстановить память об Империи Паллос… но воины уже не так могущественны, как раньше. История пустыни должна быть написана воинами.

– Я с вами согласен.

– Это легче сказать, чем сделать. Техника меча, которой владели прошлые воины, была действительно мощной. Можете ли вы получить такую технику меча и показать ее мне?

Вспышка!

＜Древняя техника меча пустыни.

Пьяница Олсон любит слушать истории о воинах.

Принесите технику меча, изобретенную воинами пустыни, и покажите ее ему.

Затем он расскажет вам о старых историях.

Сложность: D

Награда: он расскажет историю, эквивалентную уровню техники меча.＞

– Хорошо. Я принесу вам такую технику меча.

＜Квест принят.＞

Само собой, Виид уже приобрел технику меча воина пустыни. Самый мощный навык из всех!

– На самом деле, я уже знаю технику меча воина пустыни… могу я показать ее?

– Кхе. Мои ожидания выше, чем вы думаете. Не думайте, что вам сойдет с рук хвастовство хромым мечом…

– Река Лавы!

Когда Виид взмахнул мечом, песчаный холм раскололся. Багровая лава вырвалась вверх и выпустила жар во все стороны.

Самый мощный навык воина пустыни, оставленный Хестигером.

– Э… это…

– Этого достаточно?

– Достаточно. Действительно, хватит! Увидеть на своем веку такую великолепную технику владения мечом… я и не подозревал, что ты выполняешь волю великого!

Вспышка!

<Древняя техника меча пустыни завершена.

Вы показали технику меча, которая считается легендарным навыком всех воинов пустыни. Олсон охотно поделится всеми своими историями.>

<Слава увеличилась на 5300.>

<Вы получили опыт.>

Встреча с Олсоном стала фундаментом в процессе приобретения высшего класса воина.

"Она сказала, что это только начало".

Союн, будучи занята управлением Империей Арпен, тщательно осмотрела пустынные регионы. Было приблизительно сто игроков, которые завершили задание Олсона, и они слышали множество историй. Для Меча 72 история, которой он был вознагражден после завершения квеста Олсона, была большим подспорьем.

– Твоя техника владения мечом превосходна, но ей не хватает жары пустыни. Давным-давно легендарные воины владели силой солнца и огня. В настоящее время редко кто знает об этом. Хм, хм…

Союн классифицировала ключевые слова, сказанные Олсоном, и пришла к выводу, что может быть связь с воином пустыни, скрытым классом воином солнца.

* * *

Бадырей освоил темного рыцаря и решал его следующий класс.

"Виид перешел на класс воинов!"

Новый класс должен был учитывать битву с Видом.

"Воин. В целом, это безопасный выбор".

Бадырей овладел темным рыцарем, но исключил из своего рассмотрения призыв или магию.

"В настоящее время мои очки статистики оптимизированы под темного рыцаря. Я не могу легко сменять снаряжение, как это делает Виид. Также безрассудно начинать практиковать магию с нуля".

Бадырей воспользовался дальним телепортом и переправился на северный континент.

Это была территория Империи Арпен, но он думал, что его не заметят легко со сменой шлема и доспехов. Мора! Площадь Ледяного Дракона! Там была скульптура ледяного дракона, сделанная изо льда, и место было переполнено игроками.

– Продается зеленый чили, делает ваше блюдо пикантным, когда используется в качестве ингредиента.

– Я леплю! Скульптуры! От лиц до сувениров! Скульптуры Ледяного Дракона только за один золотой каждая!

– Возьми быка в дорогу. Хорошо подходит для путешествий, также идеально подходит для транспортировки багажа!

– Особое вино Моры. Во время охоты делайте не более одного глотка. Два глотка – и ваша охота закончится.

Присутствовала масса игроков, продающих различные продукты на городской площади.

"Какое освежающее чувство спустя столько времени".

Бадырей стоял неподвижно и наблюдал за игроками, продающими разные товары.

На Центральном континенте игроки обычно продавали дорогое оружие или доспехи. Дешевая продукция не приносила достаточной прибыли, и многие начинающие игроки уехали на северный континент.

"Мне кажется, в этом есть особое удовольствие, как в первые дни Королевской Дороги. Теперь я понимаю, почему Лафай сказал, что Империя Хэйвен будет постепенно становиться все более беспокойной, лично наблюдая эту оживленную атмосферу".

Бесчисленное множество мыслей пронеслось в голове Бардрея. Он уже бывал на северном континенте раньше, чтобы завершить охотничье достижение, но в то время большая часть континента была просто замерзшим куском земли. За то время, что он оставался в охотничьих угодьях, континент претерпел огромный переход.

– А? Разве это не Бадырей?

– Да. Это Бадырей.

Проходящие мимо игроки слишком легко узнавали стоящего без дела Бадырея.

"Но как…? Виид же бродил по Центральному континенту, оставаясь незамеченным".

Бадырей на мгновение почувствовал себя подавленным. Только после усердной охоты он отделался от клейма убийцы, но его так легко поймали.

– Поразительно. Это Бадырей.

– Это безумие! Бадырей появился!

Игроки, выглядящие, как новички Королевской Дороги, начали вокруг него толпиться.

"Атака человеческой волной? Это Мора. Это значит, что все они – мои враги".

Бадырей почувствовал, что его жизни угрожает опасность. Он думал, что ему некуда бежать, но потом... Начинающие игроки достали бумажки.

– Дайте мне автограф.

– Прошу прощения?

– Бадырей-ним. Вы можете дать мне всего один автограф?

– Это так здорово. Я также был поклонником Бадырей-нима. Больше всего я люблю Виид-нима и Бадырей-нима.

– Я ненавижу Гильдию Гермес, но лично против вас ничего не имею.

Долгое время Бадырей был представителем Королевской Дороги.

Он появлялся в эфире много раз и завоевывал подземелья и охотничьи угодья вместе с элитной охраной Гильдии Гермес. Это привело к тому, что игроки севера столпились вокруг, чтобы получить автограф от Бадырея.

– Как тебя зовут…?

– Ммм… Можешь написать Травяная Каша Ямням.

Бадырей растерялся, подписывая несколько автографов.

– Так. Всем взять себя в руки! Мы – граждане Империи Арпен, – крикнул кто-то.

"Конечно, именно этого я и ожидал", – Бадырей мысленно готовился к неизбежной битве.

– Встаньте в линию. Не забывайте гордость Империи Арпен и не рвитесь без очереди!

Игроки, которые дико толпились вокруг него, начали формировать большую упорядоченную шеренгу.

Глава 2.1. Южная пустыня (часть 2)

– В пустыне существует племя, обладающее удивительной техникой владения мечом, как пылающее солнце, – когда квест был закончен, Олсон рассказал о племени, с которым однажды столкнулся.

– Что нужно, чтобы встретиться с ними?

– Понятия не имею. Однако я знаю, как добиться их признания. То есть, уничтожить песчаную бурю в пустыне спокойствия. Это не обычная песчаная буря. Это Глаз Солнца, который должен быть уничтожен.

– Хм. Понятно.

Глаз Солнца!

Песчаные бури, бушующие в пустыне спокойствия, называлась среди горожан несколькими именами. Глаз Солнца считалась самой большой и опасной из всех.

– Хоть я так и сказал, это безрассудное достижение. Таким образом, гордость воина не пострадает, если от этого отказаться.

Вспышка!

＜Докажи свою силу.

Массивная песчаная буря, которая возникает в пустыне спокойствия, Глаз Солнца!

Сразитесь и победите бурю, которую никогда не преодолевали со времен Великого Императора Пустыни!

Если это историческое достижение как воина будет выполнено, перед вами предстанет Племя Солнца, известное как самое могущественное племя в пустыне.

Однако, за исключением одного меча, никакая броня или расходные материалы не могут быть использованы для победы над бурей.

Сложность: A

Требования: класс воина; обладать техникой меча пустыни.

Награда: встреча с Племенем Солнца.＞

Для Виида пустыня спокойствия была знакомым местом.

"Сразиться с Глазом Солнца и победить его…"

Был случай, когда он был Великим императором Пустыни и разразился бурей. Ранг сложности не слишком высоким, но и не очень легким. Конечно, всегда существовал риск смерти даже для трудности ниже ранга C в зависимости от ситуации, и такие факторы, как стихийные бедствия, никогда нельзя было предвидеть.

– Ну, это будет довольно утомительно, но я докажу свою силу.

＜Квест принят.＞

* * *

Следующим местом, куда направился Виид, была Метафея! К сожалению, Глаз Солнца появляется случайно. У него не было времени, чтобы ждать вслепую, но у него было важное задание, о котором он должен был позаботиться во время своего пребывания в пустыне.

＜Павший в пустыне.

В бесконечной песчаной пустыне лежит огромная слава Империи Паллос. Воины пустыни сохранили свои силы для возрождения великой империи. Слава и боевой дух пронизывает кровь его воинов. Те, кто сражаются в пустыне, ждут, когда появится истинный чемпион и пойдет по пути Великого Императора. Объедините желания и силу воли воинов пустыни в одно целое. Если вы, прошедший испытание пустыней, позовете их, воины пустыни с радостью обнажат свои заржавевшие мечи и последуют вашему приказу.

Сложность: S

Квест пустыни.

Награда: может привести к эпическому "Рождение Империи Паллос".

Требования к квесту: признание от исторического воина пустыни.＞

Это был квест, который Виид получил из документов, оставленных Хестигером. Он хорошо узнал от Третьего Меча, как этот квест будет разворачиваться впоследствии.

＜Рождение Империи Паллос

Великая пустыня была объединена в одно целое. Доблестные воины, пора спасаться от смертоносной жары песков. Давайте вернемся туда, где царит слава Империи Паллос, в земли, где текут реки и растет трава. Тот, кто завоюет большую часть территории, будет назван Императором Империи Паллос. Максимальный срок – 1 год.

Сложность: покорить регион

Награда: Император Империи Паллос.

Требования к квесту: только для воинов пустыни.＞

Империя Паллос, которая объединяет Южный Пустынный Регион!

Игроков пустыни было немного, но поскольку Северный и Центральный континенты были объединены, то и Южный континент должен был последовать за ними.

"Великая империя, которая правит континентом... не так уж и плохо. В любом случае, Корпорация Юникорн обещала денежный приз, когда я объединю весь Версальский континент".

Победитель Версальского континента!

Корпорация Юникорн обещала выплатить солидную сумму призовых после объединения континента.

По правде говоря, в прошлом каждая из престижных гильдий боролась за объединение континента, что и было причиной войны. Если бы на Северном континенте не поднялась Империя Арпен, все призовые деньги были бы у Империи Хэйвен.

"Я никогда не думал, что это может попасть в мои руки".

Скачи!

Виид получил редкого двухгорбого верблюда из деревни и свирепо поскакал к пустынному городу Баранг. Обычно он экономил бы деньги, но из-за Кэйберна самым ценным было время. После того как во внутренние дела была влита заоблачная сумма денег, он стал более смелым в своих тратах. Может быть, не до 200 вон, но теперь он мог позволить себе дорогую соль около 100 вон.

<Титул "Тот, кто прошел Пустыню Спокойствия" активирован.>

<Скорость передвижения Пустыне Спокойствия увеличена на 45%. Под влиянием милости Петры время прибытия в легендарный Оазис сократится в десять раз.>

– Н-но! Погнал!

Двухгорбый верблюд, которого он купил в деревне, бежал со страшной скоростью. Он в одно мгновение взобрался на холм и помчался через бесконечный океан песка.

– В Легендарный Оазис!

Благодаря титулу "Тот, кто прошел Пустыню Спокойствия", путь через оазис был намного быстрее.

<Вы находитесь под действием молниеносной скорости ветра. При беге по прямой без изменения направления вы получите дополнительное ускорение в размере 38%. Скорость прохождения препятствий увеличена.>

Ржание!

– Да. Беги. Быстрее!

Глава 2.2. Южная пустыня (часть 2)

Когда Виид скакал через пустыню, до него донесся шепот.

Мануэ: – Виид-ним! Бадырей появился в Море.

Песчаная пустыня бесконечно простиралась под палящим солнцем, и это было потрясающей новостью.

– Это внезапное нападение? Каково количество их войск?

Мануэ: – Нет, это не так. Я думаю, что он один! Сам он говорит, что просто приехал в гости, но его поймали, несмотря на маскировку.

– Это правда?

Мануэ: – Да. Торговцы в Море ищут, но они не выявили никаких подозрительных игроков.

Виид был довольно удивлен дерзостью Бадырея. Честно говоря, он никогда не думал об ограничении доступа обычных игроков Гильдии Гермес на север.

"Если бы он пошел убивать людей, то тоже был бы мертв. Может быть, он тайно завершает какой-то квест... Ну, он потратит там деньги, так что это не так уж плохо, не так ли?"

Тем не менее вот так появиться лучшему на всем Версальском континенте?!

– Как обстоят дела?

Мануэ: – Игроки получают автографы. Бадырей – знаменитость, независимо от обстоятельств.

– Значит, война не разразилась.

Мануэ: – Пока это так.

Бадырей был самым популярным человеком в Королевской Дороге, помимо Виида. Он был общественным деятелем с прозвищем Бог Воин, и редко кто о нем не слышал.

Мануэ: – Что мне делать? Должен ли я собрать боевую силу, чтобы убить Бадырея?

– Боевые силы…

Мануэ: – Если это по команде Виид-нима, игроки подключатся мгновенно. Есть много тех, кто затаил злобу на Бадырея.

Виид немного склонялся к этой идее. Если бы Бадырей умер, его уровень и мастерство снизились бы, но все-таки незначительно. Его бы долго критиковали за трусливые планы избавиться от конкурента, и более того, он не хотел, чтобы слава оказалась в руках другого игрока. Тот, кто убьет Бадырея, получит всемирную репутацию. Легитимность Империи Арпен, которая управляет даже Центральным континентом, существует из-за битвы против Гильдии Гермес и победы над Бадыреем.

– Просто оставь его в покое.

Мануэ: – Что... ты действительно собираешься отпустить его вот так? За то, что вступил в Мору?

– Я проявлю к нему милосердие.

Слова, которые, как всеми считалось, никогда не будут произнесены Виидом!

Мануэ: – Что за черт, милосердие?

– Мне просто нужна одна вещь в качестве компенсации.

* * *

Бадырей был окружен тысячами игроков, как обезьяна в клетке в зоопарке в Море, застрял, раздавая автографы в течение нескольких часов. Он боялся, что в любой момент огромная группа высокопоставленных игроков из Империи Арпен может вступить против него в бой. Однако, по-видимому, не было никакого движения силы нападения.

"Он оставит меня в покое? После того, как я вторгся на его территорию?"

Преисполненный беспокойства и нервозности, Бадырей продолжал раздавать автографы.

– Поразительно. Такой красивый.

– Вблизи он хорош собой. У него есть особая аура.

Сколько же времени прошло! К нему подошел торговец, представившийся как Грязные Деньги, и заговорил:

– Дайте мне один предмет из вашего снаряжения.

– Снаряжение?

– Вы не хотите? Виид-ним сказал пощадить вас, если вы отдадите один предмет из вашего снаряжения. Если вы не проявите должного уважения, я не могу гарантировать, что здесь произойдет.

Бадырей вздохнул при словах торговца с большим животом. Мора была невообразимо ужасным местом. Чтобы у Бога Воина и бывшего императора выворачивали его карманы.

– Вот.

Бадырей отдал наплечники котел, которые были напитаны полетом, магией иллюзии, мгновенным ускорением и невидимостью.

– О. Что за безумный предмет! – Грязные Деньги радостно зашевелили толстыми щеками, а потом почтительно поклонился. – Желаю вам хорошо провести день. Ужин в ресторане Сирена очень вкусный.

– Я... понял.

* * *

Город, выбранный Реверсом, когда он вошел в Королевскую Дорогу, был Морой.

"К-хм. Я больше всего знаком с этим местом, чем с любыми

другими. Это городская площадь Ледяного Дракона".

Доктор Ю Бинг-джин. У него были глубокие знания о Королевской Дороге, которую он сам создал и наблюдал, поэтому другие города он даже не рассматривал.

"Воистину, мир, который я создал, прекрасен".

Реверс глубоко вздохнул. Ветры были чистыми и освежающими, а небо красиво переливалось голубыми красками. От фонтанов, извергающих чистую воду, до мрамора, украшающего пол городской площади, все было элегантно. На улицах были построены великолепные каменные здания, а Башня Света и статуи богини Фреи возвышались в поле зрения.

"Это Королевская Дорога. Лучшие декорации, выбираемые новичками".

Мир сильно отличался от того, каким он казался через монитор. Ощущения всего тела, имеющего возможность двигаться и наблюдение за незнакомцами, проходящими мимо. Открытые торговцами прилавки были оживленными. Реверс сидел у фонтана и наблюдал за людьми.

– Щит Императорской Армии Хэйвен! Осталось 27 единиц прочности, продается как есть!

– Я охотился на оленину в одиночку. Я могу научить готовить шашлык и отдам соль.

– Продажа снаряжения ниже 130-го уровня, оптом. За последнее время я сильно поднялся, так что я продаю, так как получил новый сет. Продаю очень дешево.

– У меня есть неопознанная бутылка лекарств. Я приобрел её на войне, но не могу определить.

Он обошел городскую площадь, но где-то в глубине души почувствовал пустоту. В реальном мире он был самым богатым человеком, но то, что он имел в своем распоряжении сейчас, было десятью буханками пшеничного хлеба и водой.

"Вот почему люди тратят настоящие деньги".

Реверс сразу все понял. Есть хорошую еду, носить хорошее снаряжение было естественным желанием. Если вы не хотите тратить реальные деньги, можно работать в магазине или зарабатывать деньги, выполняя квесты. Однако Реверс искал что-то на более высокой равнине.

"Виид сделал это... кто сказал, что я не могу?"

Он решил начать играть в Королевской Дороге, но причина задержки была в том, что он искал оптимальное развитие. Он обладал обширными знаниями о Королевской Дороге и следил за историей ранкеров.

"Я легко могу стать могущественным, просто следуя по их стопам".

Он был уверен, что сможет расти намного быстрее, чем кто-либо другой.

"Квест? Что в этом такого сложного? Я могу решить выполнять или не выполнять на основе соответствующей информации. Тогда я просто должен выполнить то, на что решился".

Реверс направился на тренировочную арену на досуге.

"Может, мне пока скопировать Виида? Я не слишком люблю его, но сейчас он самый лучший..."

Тренировочная арена Моры! Площадка для размахивания деревянными мечами была заполнена игроками. После того, как Виид стал императором, тренировочные арены стали популярными. Инструктор увидел Реверса и подошел к нему.

– Ты пришел учиться владеть мечом! Меч – это самый эффективный способ управления собственным телом и победы над врагом.

– Я знаю.

Реверс оборвал слова инструктора и встал перед манекеном.

"Мне просто нужно делать это в течение 4 недель. Это скучно, но легко".

Бум! Бум! Бум!

Прошло всего 5 минут, и его тело устало. Он приобрел совершенно новое тело после того, как присоединился к Королевской Дороге. Он чувствовал себя освеженным, поскольку больше не был в теле старика, но все его тело постепенно уставало по мере того, как истощалась его выносливость.

Прошло еще 30 минут.

"Я должен сделать больше. Если я буду продолжать в том же духе, я получу стат..."

Он держался за свою гордость, приобретенную в жизни, которую он до сих пор вел. Усталость накапливалась, руки и ноги сильно дрожали. Кроме того, он был голоден. Реверс хотел выбросить деревянный меч в любой момент.

"Такая сложная рутина. Почему? Как Виид добился этого?"

Глава 3. Атака дракона (часть 1)

Крепость Милиам.

Игроки, стоящие на стенах форта, могли видеть, как орда монстров окрашивает землю в черный цвет, продвигаясь вперед. Земля содрогалась от движений чудовищ.

– Тьфу... эти твари собираются напасть.

– Их невозможно остановить.

Многие игроки еще не вернулись с тех пор, как отправились на Равнину Гарнав. В настоящее время количество игроков в крепости Милиам составляло около 5000 человек. По сравнению с обычным числом в более 30 000 активных игроков вокруг крепости, их количество значительно сократилось.

– Куууу!

– Кромсать человеческую плоть, пожирать их!

На передовой орды монстров было существо по имени Мясник. Босс ужасающего подземелья на 700-х уровнях. Он имел гротескную форму и черную кожу.

Рассыпается!

Мясник разбил стену форта обоюдоострым топором. Каждый раз раздавался оглушительный грохот, и часть стены рушилась.

– Здесь у нас нет ни единого шанса. Мы тоже должны бежать.

– Это хорошая идея.

Игроки крепости Милиам выбрались через задние ворота.

– Убейте всех людей!

Монстры быстро приближались к стенам, которые разрушил Мясник. Они неустанно карабкались по стенам своими 8-мью длинными мохнатыми ногами каждый. Некоторые монстры делали подкопы и хлынули в крепость. Игроки, которые вовремя не ушли, были убиты.

＜Крепость Милиам была захвачена.

Национальный престиж Империи Арпен снижен на 2.

Уровень лояльности и безопасности граждан вблизи крепости Милиам значительно снизился.

Активность монстров вблизи этих регионов станет более частой.＞

Империя Арпен получила контроль над крепостью Милиам на Центральном Континенте и из-за монстров потеряла ее в течение недели. Национальный престиж распространяет влияние на различные области, включая иностранные дела, специальные продукты и уровень королевской власти рыцарей.

Деревня Савант.

Крепость Антона.

Город Совен.

Эти локации попали в лапы монстров всего за один день.

Деятельность Кэйберна потревожила большое количество монстров, и Версальский Континент был затоплен.

* * *

– Для меня большая честь познакомиться с вами. Виид-ним!

– Ммм... было бы приятно, если бы меня повысили до рыцаря Империи Арпен.

– Очень приятно встретиться с вами в таком месте. Я был глубоко впечатлен квестом Великого Императора Пустыни. Если бы Виид-ним не пришел в пустыню, я бы тоже отсутствовал.

Бажан.

Это была столица пустыни. Виид начал переговоры в месте, заполненном отличными игроками. Цель состояла в том, чтобы принять их в Империю Арпена и признать отдельные племена. Он беспокоился, что у некоторых из этих племен могут быть альтернативные амбиции, но игроки пустынного региона не выступили против.

– Ха-ха. Виид-ним тратит все свое состояние на модернизацию регионов. Пожалуйста, развивайте пустыню, как вы сделали в Центральном Континенте!

– К-тьфу.

– Сколько средств вы собираетесь вложить в пустыню? Было бы неплохо иметь большую реку, которая будет течь через пустыню.

– Река…

– Парк развлечений! Постройте парк развлечений, чтобы его посетило много людей!

Популярность Виида была на пике даже в пустыне!

Первый Меч и ученики решили полностью слиться с Империей Арпен без единого сомнения. Они даже хотели передать контроль над своими союзными воинами и членами племени.

– Быть мужчиной – это доверие. Верность.

– Конечно. Никогда не знаешь, когда умрешь. Мы должны жить замечательно.

Виид тихо вздохнул, наблюдая за членами племени, которых привели ученики.

– Подумать только, такой большой беспорядок.

Первый Меч и ученики не обращали никакого внимания на внутренние дела. Они просто приносили еду каждый раз, когда думали, что члены их племен собираются умереть с голоду. Уровень безопасности пустынного региона был довольно низким и имел низкий уровень технологий. Виид брал на себя бедное

племя, которое не имело понятия о собственности.

Виид послал шепот Мануэ:

– Пожалуйста, доставьте в пустыню продовольствие и все необходимое как можно скорее.

Мануэ: – Стоимость поставок продовольствия растет из-за Кэйберна. Какое количество необходимо?

Виид быстро осмотрел свое окружение. Он увидел бесконечное количество людей, сидящих на песке. Члены пустынного племени с верблюдами и овцами перебрались за песчаный холм.

– Мне нужен постоянный объем для кормления около 100 000 человек. Вы можете сделать доставку?

Мануэ: – Это возможно. Впрочем, Виид-ним, я считаю, что в настоящее время у вас недостаточно средств…

– Ты можешь записать это на счет?

Мануэ: – Кредитование работает. Но под 3% годовых еженедельно.

– Давай не будем ставить такие вещи между нами…

Мануэ: – Виид-ним однажды сказал: "Отдавай то, что тебе нужно, и бери то, что тебе нужно. Это длительные отношения".

– У тебя отличная память.

– Кроме того, ты сказал, что нет такой вещи, как семья, когда дело доходит до денег.

– …

Виид не мог позволить себе влезть в кредит и вместо этого согласился передать снаряжение, полученное от членов Гильдии Гермес в битве на Равнине Гарнав.

<Огромная территория с многочисленными племенами, поддерживающими вас. Вы занимаете седьмое место в рейтинге высшего влияния с момента рождения империи Паллос.>

1-е и 2-е места по влиянию занимали Первый Меч и Второй Меч, и они охотились на севере вместе со своими подругами. Объединение Южного Пустынного Региона было уже решено.

Первый Меч ухмыльнулся:

– Младший, куда ты теперь направляешься?

– Мне нужно съездить на север.

В Пустыне Спокойствия было предзнаменование Глаза Солнца. Когда ночь в пустыне становится красной, спустя день-два формируется Глаз Солнца и создает бурю. Виид не мог все это время сидеть сложа руки.

– Ты совсем покидаешь пустыню?

– Если Глаз Солнца сформируется, я приду, чтобы уничтожить бурю, и я смогу встретиться с Племенем Солнца.

– Племя Солнца... я слышал о них истории. Это самое

могущественное племя в пустыне.

– Даже если и так, они не соперники.

– Конечно. Мы самые лучшие.

* * *

Бадырей смог уйти после утомительной раздачи автографов игрокам в Море.

"Мне надо спешить. Я никогда больше не вернусь в Мору".

Огромный Северный Континент.

Кэйберн привел к размножению монстров, из-за чего вероятность редких столкновений с игроками в диких землях стала куда ниже.

– Эй, поехали.

Он ехал на быке, которого купил в Море прямо на северо-запад. Монстры, которые обитали только в особых подземельях, иногда попадались ему на пути, но они не представляли большой угрозы.

– Меч Маны.

Тайный навык техники меча. Он вызывает летающий меч. Когда он летел, Бадырей несся прямо за его хвостом. Трусливый бык удивлялся каждый раз, когда появлялось чудовище, но быстро понял, что его хозяин могуществен. После этого он взбрыкнул четырьмя лапами в бешеном темпе.

Бадырей не мог поверить в то, что он верхом на быке:

"Корова вместо лошади... подумать только, что я на нем еду. Средняя скорость медленнее, но он очень хорошо проходит через грязь, и имеет большую силу".

Северные быки были исключительно удобны для верховой езды. У него было много денег, которые позволили ему купить дорогого быка. Главный торговец Моры из Ассоциации Мануэ говорил: "Ты знаешь о Желтом, на котором ездит Виид-ним? Это уже 3-е поколение. Это самая лучшая порода! Недостатком является то, что он ест тонну, но зато выносливость и сила просто необычайные". Он делал вид, что слушает, но чем больше он путешествовал, тем больше понимал истинность слов главного торговца. Если он отпускал быка ненадолго, тот пожирал всю траву поблизости и уходил в лес.

Бах! Бах!

Он пнул дерево и схватил плоды с земли, когда они упали.

Краааак!

Иногда он бил с такой силой, что даже толстые громоздкие деревья ломались.

"Он слишком легко пугается, но в бою он был бы потрясающ. Хотя к тебе нельзя относиться, как к маунтам, но ты достоин большего".

Бадырей услышал кое-какие новости о лошади, на которой он ездил до недавнего времени.

"У Стюарта все хорошо".

"Стюарт?"

Это был легендарный конь, рожденный с вероятностью один на несколько миллионов. Они вместе бродили по бесчисленным охотничьим угодьям, и он потерял лошадь после того, как был побежден Виидом.

"Ах. Может, мне не стоило упоминать об этом. Я подумал, что вам было бы любопытно. На ранчо все идет хорошо. Его кормят множеством питательных веществ, и у него хорошие отношения с кобылицами. Есть равнины, где лошади могут свободно бегать даже на Севере, поэтому я планирую начать разведение".

Кроме того, он слышал, что в Море было много пастухов и работников ранчо. Император Империи Арпен был скульптором, так что ни одна профессия не будет подвергнута критике.

Пока Бадырей ехал на быке на северо-запад, он думал:

"Я обязательно выиграю следующую битву. Более того... Виид стал воином? Я тоже стану сильнее".

Самая дальняя точка на северо-западе в пределах Северного Континента. Погода постепенно становилась холоднее, когда он проходил через Долину Смерти и крепость Пургол.

– Мууууу.

– Прикройся вот этим.

Бадырей надел на быка магический плащ с тепловыми функциями. Если бы это был Виид, он бы сказал, что бык привыкнет к холоду, но у Бадырея была нежная сторона. И наоборот, он был беспощаден к своим врагам во время завоеваний.

Наконец, он добрался до деревни громоздких варваров.

– Стой. Это не место для простого игрока.

Он получил эту первоклассную информацию от Гильдии Гермес. Эта деревня была деревней варваров, где он мог продвинуться до Воина Железной Крови.

* * *

Под командованием воинов-драконов орда монстров, проходящих через горный перевал Варк, чтобы атаковать земли людей, постоянно увеличивалась в количестве.

Визг!

Кваканье.

Крик!

Вокруг бродило много монстров, но орды, достаточно крупные, чтобы разрушить крепости и города, насчитывали 11

групп.

4 орды собирались вокруг Тора, и еще одна собиралась в каждой из областей Бриттен, Хейвен и Туллена. Хевен могущественная Гильдия Гермес была в состоянии защитить, но остальное требовали защиты Империи Арпен.

Шваааа.

Дождь лил на головы наступающих монстров.

– Уровень кислотности низкий, но вода гнилая. Загрязненный дождь моросит вниз. Растения континента страдают или вымирают.

– Почему это вдруг происходит?

– Точная причина неизвестна, но мы можем сделать правдоподобное предположение. Кажется, это из-за Кэйберна. Скорее всего, это характеристика Черного Дракона… мы можем предположить, что он распространяет яд.

Великие лорды, каждый из которых управлял регионом, объявили, что в задании есть фраза о проклятом дожде Кэйберна, подтверждающая предположения, что это правда.

– Континентальную опасность можно остановить, только победив Кэйберна или монстров.

– Растения все умирают… это ужасно.

– Да. К счастью, я получил сообщения, что деревья в эльфийском лесу не пострадали.

Глава 4. Атака дракона (часть 2)

– Люди недостойны жить!

Черный Дракон Кэйберн появился в свободном городе Сомрене через неделю. Это место не было столицей королевства, но являлось одновременно массивным и промышленным раем для многих игроков.

– Ах... Это настоящий дракон.

– Это потрясающе.

В свободном городе Сомрене, который уже являлся частью Империи Арпен, уже был приказ об эвакуации. Покидая город, горожанам разрешалось брать с собой столько сокровищ или дорогих товаров, сколько они могли унести, как это делали в замке Эвалюк.

– Мы не можем защитить вас всех. Немедленно эвакуируйтесь из этого города!

Союн пришла лично и взяла на себя ответственность за план эвакуации, однако это также имело серьезный побочный эффект.

– Она такая красивая.

– Действительно красивая. Разве она не нереально красива?

– Я смотрю на нее, но не могу в это поверить. В жизни она должна выглядеть еще лучше... эх.

Игроки были отвлечены и не решались уйти! Только после того, как Союн покинула этот район, эвакуация продолжилась. Тем не менее было невозможно переместить все и всех, кто был в городе, в течение одной недели. Примерно 20% игроков решили остаться. Они решили разделить ту же судьбу, что и город. В свободном городе Сомрене было много игроков, которые жили там с тех пор, как были новичками.

– Давайте атаковать!

– Да. Не отступать.

Игроки стояли на крышах зданий, стреляя стрелами и магическими заклинаниями в дракона. Большинство не могли дотянуться, а те немногие, что могли, не наносили никакого ущерба.

– Тупоголовые дураки!

Черный Дракон Кэйберн выпустил мощный навык, Страх Дракона.

Игроки низкого уровня погибли мгновенно. Для игроков более высокого уровня активировались эффекты страха и паралича.

Кэйберн пролетел над свободным городом Сомрен и медленно закружился вокруг. Затем он активировал магическое

заклинание.

– Сгори без следа, чтобы ничего не осталось!

Темные тучи сгустились и посыпались огненным дождем. Это было потрясающее зрелище, когда пылающие огненные шары падали с облаков на землю.

– Не может быть!

– Здесь негде спрятаться.

Огненный дождь сжигал город. Испытать его воочию было несравнимо с тем, чтобы увидеть его в эфире. Красивая архитектура города дымилась черным и пылала. Здания, которые были поглощены пламенем, вскоре потеряли свою структуру и рухнули.

– Я сотру все следы человеческой цивилизации!

Центральная площадь, где располагались скульптуры и фонтаны, также была растоптана и разрушена Кэйберном.

Чтобы защитить свободный город Сомрен и увидеть последние мгновения своего любимого дома, оставшиеся игроки погибли рядом с ним. Черный дым, поднимающийся от вольного города Сомрена, был виден за десятки километров.

<Месть дракона

Темный дракон Кэйберн собирается уничтожить всю человеческую цивилизацию.

Духи и феи еще раз предупреждают о надвигающейся опасности.

Через неделю Кэйберн отправится в Хиллсхейд.>

Хиллсхейд, столица Старого Королевства Идерн. Город имел высокий уровень развития, и многие игроки владели там домами.

* * *

Виид не мог защитить свободный город Сомрен. Он не мог умереть напрасно, поэтому и не прыгал через голову. Тем не менее его сердце было разбито. Это было похоже на то, как вонючая ящерица протягивала свои когти к дымящейся миске вкусного риса.

– Убейте всех, кто вторгается в мои земли!

– Слушаемся, хозяин!

Виид переместился в крепость Варго на севере и поднял нежить.

Одиннадцать массивных орд монстров угрожали Версальскому Континенту. Четыре орды монстров во главе с воинами-драконами находились на севере и должны были быть устранены, прежде чем они смогут захватить город.

– Все стреляйте из лука!

– Не выходите за стены и удерживайте свои позиции! Мы должны сражаться всю ночь.

Игроки собрались и подготовили крепость Варго к осаде. На Северном Континенте не было надлежащих крепостей. Если несколько регионов будут захвачены, монстры распространятся и будут давить на деревни среднего размера, которые процветали в развитии. Равнины были довольно обширными, поэтому ущерб урожаю на полях не мог быть восстановлен.

– Я убью тех, кто способен на дальние атаки.

– Очень жаль, что я не могу использовать магию огня в горах. Однако в моем распоряжении есть магия ветра!

Пэйл и Ромуна тоже участвовали.

После того как армия Империи Хэйвен была побеждена, многие игроки высокого уровня с Центрального Континента начали путешествовать по северу.

По небу летали виверны. Виид 1, 2 и 3 тоже прибыли и открыли тактическую дискуссию.

– Бой похож на торговлю. Вы зарабатываете, ударив монстра в тыл.

– Ммм. Давай разденем их с головы до ног.

– Эти монстры были бы восхитительны, как бульоны.

Эти клоны были жадными прокрастинаторами*, но они старательно убивали монстров, находясь на вершине стены форта. Они были способны владеть всеми видами оружия, такими как мечи, копья и топоры. Они также приобрели широкий спектр производственных навыков. Когда они достигли 580-го уровня, их физические способности стали мощными, но, к сожалению, они не могли использовать секретные техники меча или скульптурные техники.

"Я должен хорошо обучить этих головорезов. Они будут великими слугами".

Виид оценил состояние скульптурных существ и повел их в бой у крепости Варго. Просто вызвав нежить, он смог заполнить как наступательные, так и оборонительные позиции в таком бою.

– Гномы, которые могут ковать стрелы из этих кусков металла! Вы не будете отправлены в бой, пока стены форта не будут разрушены!

– Раздражает, когда человек командует нами.

Гномы, жившие рядом с крепостью Варго, все собрались здесь, чтобы услышать новости о войне. Хотя гномы не любили сражаться, они были расой, которая стойко противостояла вторжениям.

Вновь прибывшие гномы заговорили.

– Этот высокий и тощий парень – наш император?

– Он просто выше нас. Среди других людей он средний.

– Простой человек…

– Судя по тому, как он разгуливает с нежитью, конец империи не так уж и далек.

– Как и ожидалось от людей.

У них было кислое отношение к императору!

Даже с уважаемым статусом и высокими показателями харизмы, чести, славы и лидерства было нелегко управлять упрямыми гномами. Гномы были расой, которая жила так, как они хотят, независимо от того, какие наказания это может им принести.

Виид никогда не получал должного уважения как к императору, но он не хотел заканчивать плохие отношения с гномами только из-за чего-то поверхностного, как гордость:

– После войны я устрою вечеринку с освежающим пивом и большим барбекю, так что займись своими стрелами.

– К-хм. Надо было раньше предложить.

– Я как раз собирался залезть на эти металлические глыбы.

– Холодное пиво лучше всего охлаждает пот от выдувания меха.

– Ты достоин быть императором.

Гномы тут же принялись ковать стальные стрелы, способные пронзить чудовищ насквозь.

Виид зависел от стен крепости Варго в отражении монстров. Фронтальная битва казалась жизнеспособной при поддержке игроков, но он не хотел терпеть никаких потерь без веской причины.

"Это должно быть сражение без каких-либо потерь, если это возможно. Это потеря, когда кто-то умирает".

Во всяком случае, он должен был максимально сократить смерти, чтобы собрать больше налогов для Империи Арпен.

Виид выкрикнул объявление:

– Раненые собираются здесь! Вас будут лечить бинтами, так что идите сюда!

Он приказал нежити сражаться и предоставил перерывы раненым. Он имел опыт руководства небольшими силами солдат Королевства Розенхайм и в прошлом сражался против орков, темных эльфов и бессмертного легиона.

– Бинты? Кого он обманывает? Заклинания восстановления делают свое дело.

– Тсс. Виид-ним знает только, как спамить заклинания проклятий. Он не знает, как это сделать.

– Он хорош в любом интенсивном труде. Но это всего лишь бинты.

Те, кто пострадал во время битвы, были исцелены жрецами. Для поддержки империи Арпен присутствовало достаточно сил из

орденов Фреи, Лю и Минне.

* * *

Птицы, которые мечтают о свободе. Те, кто родился в парящем городе Лавиас, бродили по всем уголкам Северного Континента.

Оружие: – Это орел 17. Земля, ответьте.

Щебечущая птица: – Это земля. Прием.

Оружие: – Замечена орда монстров. По оценкам, их число превышает 500. Классифицируется как уровень опасности 2.

Птицы следили за передвижениями чудовищ на Северном Континенте. Хотя монстров было трудно обнаружить в горах или лесах, они всегда оказывались в пределах видимости разведывательного отряда, как только выходили на равнины.

Оружие: – Текущее положение – примерно в часе полета на восток от цветочной деревни Хурмы. Виден горный перевал Пиринай… Третий сестор равнин Налрун. Я вижу небольшую деревню в том направлении, куда наступают монстры.

Щебечущая птица: – Это место… Сейчас гляну. Это деревня первопроходцев Сапия.

Оружие: – Похоже, она в серьезной опасности.

Разведка: – У нас нет сил для отправки из-за монстров в других регионах. Возможно, вам придется отвлекать монстров в другом направлении в течение часа. Оружие, это опасная миссия. Ты можешь это сделать?

Оружие: – Я бывший пилот военно-морского флота США. Не торопитесь. Я буду ждать подкрепления, – пухлый орел опустился почти вплотную к земле.

Свист!

Монстр заметил орла и метнул свой топор, но орел легко взмахнул крыльями и уклонился.

– Попробуйте не отстать от моего хвоста. Вы тупые головорезы!

– Крррахх!

Монстры пришли в ярость и погнались за орлом.

* * *

С самого начала существования Империи Арпен у птиц появилось чувство гордости. Всякий раз, когда вспыхивала война, они всегда брали на себя ответственность за небо и доверяли Вииду.

Паллаву: – Братья. Празднуйте. На этот раз Виид-ним построил нам горячий источник.

Дотин: – Горячий источник?

Паллаву: – В Лавиасе сейчас холодно из-за широты. Особенно когда ветер холодный, это не шутка. Вернувшись в Мору, я сказал

ему, что нам действительно нужен горячий источник.

Кин: – И что?

Паллаву: – Виид-ним обещал построить один для нас. Я думал, что он просто сказал это, чтобы подлизаться в тот момент... но, он помнил это и таки сделал нам один.

Синт: – Это удивительно. Я новичок, который только что вылупился из яйца, и я нищий, поэтому я не могу пойти... я обязательно опробую его в будущем.

Паллаву: – Плата за пользование горячим источником не взимается. Это сооружение создано для птиц, чтобы мы не дрожали от холода.

Бенджамин: – К-тьфу. Клянусь в верности! Вечно верный! Как и ожидалось от Виида-ним.

Конечно, Виид давно забыл о таком обещании. Если бы он построил его сам, то собрал бы вступительные взносы и даже ощипал бы их перья, если бы у них не было достаточно денег!

Союн помнила это обещание и сдержала его, когда начала масштабные инвестиции в Империю Арпен.

В Лавиасе на ряду с этим строилось большое Историческое Гнездо Ветра.

* Прокрастинация проявляется в том, что человек, осознавая необходимость выполнения вполне конкретных важных дел (например, своих должностных обязанностей), пренебрегает этой необходимостью и отвлекает своё внимание на бытовые мелочи или развлечения.

Глава 5. Атака дракона (часть 3)

<Вы потребляете питательный виноград.

Скорость восстановления выносливости увеличивается.

Сила временно увеличивается на 1.>

Под голубым небом над крепостью Варго Ледяной Дракон летел, широко расправив крылья. Его ледяная кожа отражала солнечный свет и переливалась разнообразными цветами.

– Ледяной Дракон прибыл!

– Подкрепление!

Эльфы и Варвары, защищавшие стены крепости Варго, а также находившиеся поблизости охотники радостно закричали.

Бум!

Огромный удар от его приземления потряс стену форта, которая была довольно далеко.

– Тц, существо, созданное по образцу великого Кэйбернима... Убить его!

Воин-дракон, который вел монстров, дал команду. Затем монстры, которые атаковали крепость Варго, изменили цель и напали на Ледяного Дракона.

<Зимний Корень>

Ледяной Дракон активировал магическое заклинание. Близлежащий монстры постепенно замерли, начиная с их ног.

<Ледниковый Клинок>

_____

Ледяной Дракон выбросил переднюю лапу, и ледяной клинок длиной около 20 метров пролетел поперек, поразив всех монстров за раз.

– Кху!

– Он очень мощный.

Когда Ледяной Дракон родился, у него была такая низкая сила и выносливость, что он едва мог двигаться, а его магия была незначительной. Это был неотъемлемый недостаток оживления. Это было настолько разочаровывающе, что Виид ограничивал себя от оживления больших существ в течение довольно долгого времени. Однако, после устойчивого роста, он продемонстрировал боевой уровень, пригодный для представления скульптурных существ, благодаря своим ледяным и магическим атрибутам.

– Рассредоточьтесь и атакуйте!

Монстры перегруппировались вокруг Ледяного Дракона. Их было, по крайней мере, несколько сотен, и пока приближались к Ледяному Дракону, они боролись с изменением температуры.

Холодные ветры, которые можно было почувствовать только в зимних горах, вызывали понижение температуры, и их ноги при каждом шаге примерзали к земле.

<Холодный Туман>

Ледяной Дракон активировал еще одно магическое заклинание, и густой туман окутал монстров. Ледяное заклинание, которое блокирует зрение и снижает температуру.

<Метель>

В отличие от Черного Дракона Кэйберна, Ледяной Дракон не желал ближнего боя. С самого своего рождения он придерживался охотничьего стиля, который ставил во главу максимальную безопасность. При других обстоятельствах он бы даже не спустился на уровень земли, где присутствовали монстры. Умеренная борьба сверху соответствовала его осторожной и пассивной личности.

– Спустись на землю и сражайся.

Ход мыслей Виида для этой команды был сомнителен. Когда Ледяной Дракон спросил, Виид ответил в той же странной манере.

– Куклы, созданные по твоему образцу, сейчас очень хорошо продаются. Для запуска так же готовы самокаты и трехколесные велосипеды ледяного Дракона для детей. Разве в такое время ты не должен появляться в эфире чаще?

Ледяной Дракон всегда входил в топ-5 самых популярных скульптурных существ!

Ледяной Дракон поспешно активировал самое совершенное заклинание в своем арсенале. Метель выметала монстров из плотного тумана, немедленно убивая тех, у кого было низкое сопротивление магии.

Затем…

Ледяной Дракон глубоко вздохнул и…

Ледяной Дракон своим дыханием охватил всю орду. Начиная с ближайших монстров, все враги застыли в цепной реакции!

– На сегодня достаточно!

Услышав голос своего хозяина, Ледяной Дракон без сожаления взлетел в небо.

Монстры, которые умерли, возродились как нежить со все еще прилипшими к их телам кусками льда.

<Вы получили опыт.>

<Вы получили опыт.>

<Вы получили опыт.>

_____

****

<Героическое Боевое Достижение! Лояльность жителей крепости Варго растет.>

_____

Виид взял на себя ответственность за осадную войну против монстров и сгребал очки опыта. Эффективность была в 3 или 4 раза выше, чем при охоте в подземельях, а также отлично подходила для создания престижа и боевых достижений.

Помимо призыва нежити, стрелы, выпущенные с высоты крепостной стены, пронзали горла монстров насквозь.

– Хм. Я думаю, что эта сторона довольно сильно укомплектована.

Виид гарантировал победу, поскольку он исследовал область.

Монстры примерно 500-го и 600-го уровней оттеснили нежить и начали наносить удары по стене форта.

Бум.

Крушение!

Те, у кого было достаточно силы, чтобы встряхнуть стену, стали первоочередными целями и были уничтожены магами и лучниками один за другим.

– Ура!

– Убил их. Я сделал это!

Моральный дух защищающихся игроков был на самом высоком уровне.

По сути, крепость Варго была надежным стратегическим оплотом между горными перевалами. Кроме того, бесконечные потоки северных игроков присоединились к битве.

Всякий раз, когда новости о Виде в бою распространялись, игроки собирались, как рой пчел!

Они отбросили легион монстров в напряженной битве у крепости Варго, но в северном регионе шла еще одна битва.

– Все, возьмите себя в руки!

Союн присоединилась к битве с гигантскими скульптурными существами, такими как Королевская Гидра, Феникс, Червь Смерти и Пестрая Змея. Вместе с северными элитными игроками, которые победили магический корпус, они поразили монстров на холодных равнинах.

Это была нелегкая битва, и были мобилизованы все гигантские скульптурные существа, за исключением Ледяного Дракона.

– Уничтожьте их всех.

Барарги отвечали за управление двумя потоками монстров, направлявшихся к замку Вент.

Они были превосходными воздушными силами и постоянно уменьшали количество монстров, выдыхая пламя. Игроки, защищающие замок Вент, могли видеть, что, когда монстры приблизились близко к стене, их здоровье уже было уменьшено на треть.

Отойдя от сражений, на северном континенте бродило множество монстров.

За исключением крупных городов, здесь не было надлежащей линии обороны из крепостей и крепостных стен. Поэтому птицы и архитекторы объединили свои способности.

– Если монстры будут приближаться, давайте обрушим лавину.

– Должен быть способ сделать это, да?

– Это скалистая гора, поэтому она должна быть очень эффективной. Если план сработает, мы сможем выиграть немного времени.

Архитекторы и начинающие игроки, которые присоединились за плату в 2 золотых, изменили ландшафт. Они воспользовались склонностью монстров не вести разведку даже в горах и обрушили скалу. Более сильные монстры с меньшей вероятностью погибнут в лавине, но это повредит им и замедлит скорость их передвижения.

– Здесь очень весело.

– Тут действительно свежий воздух. Даже голова слегка кружится.

Игроки Центрального Континента пришли на Северный Континент с ожиданиями. Некоторые из них вступили в армию и стали рыцарями Империи Арпен.

После того, как их повысили до рыцаря, у них появилось несколько других преимуществ, таких как возможность накапливать славу и престиж, а также очки вклада. Даже если у них не было денег, они могли стать лордами, накапливая очки вклада. Эти игроки верили в будущее Империи Арпен и стали рыцарями в качестве долгосрочных инвестиций.

Игроки Центрального Континента охотно участвовали в сражении и вносили свой вклад в защиту Северного Континента.

– Давай используем эту реку в своих интересах.

Архитектор Мибулло (в шпоре нема) разработал смелый план. Монстры имели тенденцию не пересекать реки, если это возможно. Их не смущало движение по мелководью, но они ненавидели плавать.

Они использовали этот факт и построили мост, заманивая монстров на него взойти.

– Ку!

– Куррг!

Монстры гордо маршировали по установленному мосту. Они расслабились и даже наслаждались пейзажем, и в этот момент Мибулло активировал свое умение.

– Техника сноса зданий!

Мост рухнул мгновенно, и монстры были сметены течением.

Птицы бесконечно бороздили небо и выискивали любое движение монстров, заманивая их в места, которые были выгодны для игроков.

Все игроки Северного Континента выполняли свои собственные задачи.

– Где эта сволочь?!

– Кэйберн – идиот!

Несмотря на это, некоторые монстры, которых было трудно контролировать, были лично заманены игроками на лошадях.

– Как они смеют оскорблять Кэйберн-нима? За ними!

Воины-драконы, возглавлявшие монстров, были лояльны, и не использовали свои мозги.

Крепость Варго, замок Вент, Мора, Варна и Дворец Земли!

В этих узких местах каждый день продолжались сражения, чтобы защититься от волн монстров.

* * *

Реверс неожиданно получил возможность наблюдать за Виидом с близкого расстояния.

– Каковы шансы встретить Виида, после встречи Бадырея в Море? Я к тому, что увидеть Бадырея на севере куда удивительнее.

Виид патрулировал жизненно важные места для защиты от монстров на севере.

Даже в Море он стоял на вершине крепостной стены и произносил речь перед публикой. Содержание речи было нелепым.

– Все, у меня отличные новости. Монстры направляются в этот город. Чтобы предложить нам очки опыта и различные предметы. Кожа, рога, мясо!

– Кожа, рога, мясо!

– Есть. Зачищать. Богатеть!

– Есть. Зачищать. Богатеть!

Источником Культа Травяной Каши, колыбели Империи Арпен была Мора, и эти члены были одержимыми фанатиками. Что бы Виид ни сказал, они следовали за ним с таким рвением, как будто их загипнотизировали.

Их поведение было тем, чего желали лидеры всех псевдорелигиозных культов по всему миру.

– Его ораторские способности необычайны.

Реверс стоял поодаль и продолжал наблюдать. Он устал от битья манекенов, и такое зрелище было хорошим разнообразием.

"Эти дурацкие манекены. Это требует слишком много усилий, и я просто сыт этим по горло".

Грохот!

Он тоже чувствовал голод. В этот момент к нему подошел мужчина с невероятно толстым животом.

– Сэр.

– ...!

Реверс подумал, что его личность была раскрыта, когда к нему подошел незнакомец. Даже в Корпорации Юникорн была лишь горстка людей, которые знали о нем. Но это все равно означало бы, что он был бы неизбежно раскрыт.

– Ха-ха. Похоже, вы только начали играть в Королевскую Дорогу. Если вы голодны, не хотите ли вы съесть это?

Предмет, который принес человек, был виноградом. Он был такими спелым, что темный виноград казался почти гладким и блестящим.

"Это сорт винограда Мора, , на который я мог смотреть только на рынке!"

Несмотря на всю свою гордость, Реверс не мог сдержать слез.

– Почему ты предлагаешь это мне?

– Прошу прощения? Это просто помощь друг другу. Это общая культура в Море.

В Море, если кто-то нуждался в помощи, люди охотно протягивали руку, независимо от того, были ли они новичками. Были широко распространены теории, которые утверждали, что причина внезапного роста Культа Травяной Каши была связана с этой культурой, созданной начинающими игроками в Море.

По сравнению с Центральным Континентом, где игроки различались по уровню и связям, в Море игроки могли испытать внимание и теплоту людей.

– Если это так, я с радостью приму его.

Реверс получил виноград и убедил себя, что это не задевает его гордость, потому что это была культура Моры. Он почувствовал кисло-сладкий вкус, когда положил виноградину в рот, и это было лучшее, что он когда-либо пробовал в своей жизни.

<Вы потребляете питательный виноград.

Скорость восстановления выносливости увеличивается.

Сила временно увеличивается на 1.>

Будучи новичком, человек был благодарен даже за малейшее изменение во время еды.

"Да. Сколько лет прошло с тех пор, как я в последний раз ел виноград? Прямо сейчас я должен купить несколько коробок. У меня нет денег в Королевской Дороге, поэтому я должен сделать это в реальной жизни..."

Какао уже собрал коробки с угощениями со всего мира. Отныне он будет собирать и есть виноград.

Затем он услышал мягкий голос мужчины.

– Сэр. Если вы когда-нибудь подумаете о строительстве лачуги в будущем, позовите меня.

– А…?

– У человека должен быть дом в Море, не так ли? В Торговой Компании Мануэ мы возьмем на себя руководство процессом строительства.

Глава 6. Атака дракона (часть 4)

После патрулирования в Море Виид принял командование войной у стен форта порта Варна. Он поднял нежить и повысил боевой дух игроков своими криками.

– Отомстите, мои подданные... защитите нашу территорию! Яростный огонь! Используйте все стрелы.

Воины, маги, рыбаки и торговцы стреляли в монстров с вершины крепостных стен. Быть стреляющим стрелами по рою монстров было также отличной возможностью для получения большого количества очков опыта.

Монстры теснились у наспех возведенных каменных стен и ворот. Десятки и тысячи монстров кричали и взбирались, чтобы вторгнуться в порт Варна.

– К-аргх!

– Кяаа-Кяк!

– Завоюем их. Принесем славу Кэйберн-ниму!

Монстры под командованием воинов-драконов попытались прорваться через ворота. Каждый раз, когда монстры с большими телосложениями от 5 до 10 метров врезались своими телами в стальные ворота, шок был ужасен.

Однако ворота, построенные самим архитектором Мибулло, так легко не сломались. Стены форта также были подняты в спешке, но игроки стояли плотными рядами и стреляли из своих стрел.

Виид активировал свои заклинания проклятия на монстрах, которые пытались уничтожить ворота.

– Слабость! Бездонное Болото!

Эффект магических заклинаний был значительным в предотвращении вражеских атак.

Существовали различные типы монстров, которые покидали свою обычную среду обитания после того, как их подстрекали воины-драконы.

Магические заклинания отравляющего типа были специализированы против монстров с большим количеством очков здоровья или с плотной, похожей на броню, кожей.

Это была поистине тотальная мобилизация монстров!

Монстр не мог ослушаться приказа дракона, который обладал абсолютной властью и контролем над ними. Существовало много неосвоенных земель и подземелий в непосредственной близости от порта Варна, в результате чего монстры собирались со всех сторон.

С течением времени их число увеличивалось!

Прибыли северные маги и шаманы при содействии авианов.

– Подкрепление уже здесь!

– Мы можем это сделать!

– Травяная Каша!

– Травяная Каша, Травяная Каша!

Стены форта были последней линией обороны порта Варна.

Архитекторы демонстрировали свои способности, поспешно устанавливая защитные ловушки, такие как траншеи, ямы, заполненные стальными шипами, и ядовитые болота.

К набережной порта Варна на высокой скорости приближались массивные корабли с широкими парусами, останавливались у берега.

– Мы пираты, но мы любим драки.

– Да. Мы пришли не потому, что боялись угроз Виид-нима. Мы просто пришли сражаться с монстрами. Нам все равно больше нечего было делать.

Хайни, Фрактал и Бодамир.

Три безумных акулы Бекинина присоединились к флоту пиратов.

– К стенам форта!

– Уа!

– Не обращайте внимания на магазины. Я выгоню любого, кто побежит грабить!

Игроки, желающие отстоять порт Варна, продолжали собираться. Они были игроками, которые вернулись, чтобы защитить свою родину, и когда монстры продвинулись, они стремились построить боевые достижения.

– Отступайте, если станет слишком опасно. Мы можем послать резервные войска!

– Мы продолжим битву. Даже если есть резервные войска, они всего лишь новички.

– Используйте кипящее масло. Кроме того, сосредоточьте на них заклинания огненного типа. Их самая большая слабость – огонь!

Сражение продолжалось весь день и всю ночь.

– Живи и вернись на эту землю. Вернись сюда, на эту темную и испорченную землю. Не исчезай. Законы тьмы выгравированы. Восстань, нежить!

Виид командовал легионом Рыцарей Смерти через призыв нежити.

– Ван Хок. Вы должны сражаться в самом сердце вражеских линий.

– Понял, мастер!

Нежить напряженно сражалась с монстрами за стенами и

рассеивалась. Но так как ведение осадной войны приводило к увеличению числа трупов, нежить могла быть вызвана обратно в любое время.

<Ваш уровень повышен.>

После появления Кэйберна земли наполнились монстрами, и уровень Виида рос намного быстрее.

– Это действительно... удивительно.

– Некромант – самый сильный. Примите во внимание недавнюю войну против Империи Хэйвен.

– Серьезно. Когда он поднимает нежить, он побеждает тысячи.

Виид получил к себе завистливое внимание игроков.

"Как воин... я хочу сражаться один посреди орды монстров, но это слишком неэффективно. Тут уж ничего не поделаешь".

Став воином, он мог выдержать бой в центре вражеского строя. Выстоять в кругу ста тысяч врагов на чистой силе! Тем не менее призыв нежити был гораздо более эффективен в осадной войне, поддерживаемой внутри стен форта.

Виид утешал свое разочарование, беспокойно стреляя из лука. Тех немногих, что взбирались на стены, он рубил мечом Лоа.

Хрясь!

Острый меч пронзил самое слабое место монстра. Благодаря бесчисленным битвам, он мог инстинктивно определить самое слабое место монстра, с которым столкнулся впервые.

Пираты, торговцы, рыбаки, искатели приключений, дайверы, матросы и кораблестроители.

Игроки различных классов и профессий сражались, чтобы защитить порт Варна. Для этих игроков порт был их домом и базой. Они нанесли ответный удар по монстрам в широком масштабе.

– Ура!

– Мы сделали это еще раз!

Оборона порта Варна прошла успешно!

Рой монстров, нацелившихся на Мору и замок Вент, также был остановлен активной поддержкой игроков в каждом регионе. Потери были, но гномы, эльфы и орки, которые бросились в атаку, помогли им выстоять против врага.

– Это забавный бой. Чвит!

– Чвиик. Я самый свирепый орк в этом районе!

Легионы орков доказали свою ценность за всю ту пищу, которую они съели. Восточные и северные районы от замка Вент находились под господством орков.

Форт Варден, установленный Союн заранее, готовился

отразить нападение монстров, наступающих с горного перевала на северо-западе.

Монстры спускались по крутому проходу между горными хребтами.

Виид присоединился к Союн, скульптурным существам и большому количеству обычных войск, сражающихся в войне.

Игроки из Моры, крепости Варго и порта Варна, которые следовали за ним, все присоединились к предстоящей битве.

– Я безрассудно сражаюсь, следуя за Виид-ним.

– Однако это весело.

– А еще безопасно. Почти никто не умирает.

– Неужели? Когда мы дрались, это было очень опасно. Я был обеспокоен тем, что город может быть захвачен.

Игроки Центрального континента расспросили остальных, которые сражались бок о бок, и были крайне удивлены.

– Ты прав. Битва была напряженной, но почти все живы!

– Они все говорят, что если ты будешь следовать за Виид-нимом, то никогда не умрешь. От охоты до разнообразных сражений, это редкость, чтобы кто-то умер. Хотя это было ужасно трудно.

– Конечно. Вот почему он может пройти все эти квесты с нелепыми трудностями.

– Его официально назвали королем тараканов.

Хотя он был против огромного количества врагов, своим широким пониманием битв и адекватным управлением нежитью, он минимизировал потери для игроков. Время от времени он смело сдавался на стене и заманивал монстров внутрь, уничтожая их, и после этого архитекторы и игроки исправили стены.

Виид считал, что это было важно и являлось его долгом предотвратить смерть игроков, которые следовали за ним и сражались вместе с ним.

"Это все мои финансовые ресурсы... если они умрут, то станут слабыми и не смогут охотиться. Я буду защищать этих людей, которые будут очень усердно работать, как Желтоватый".

Чтобы стать Боссом эксплуатации, он будет заботиться о них в бою, а также предлагать возможность для роста.

Виид закричал всем гражданам Империи Арпен:

– Все, слушайте меня. Мы снова одержим победу.

– Да!

Моральный дух этих игроков, которые испытали победу, взлетел до небес. Даже если значительная орда монстров вторгнется из неосвоенных земель за пределами форта Варден, они чувствовали уверенность. Присутствовали Феникс, Ледяной Дракон, Барарги, Королевская Гидра и другие страшные

скульптурные существа. Военная мощь Империи Арпен собралась в Форте Варден. Северяне и остальные игроки верили в победу после того, как наблюдали Виида в битвах.

Виид снова закричал.

– Однако эта битва не за мир на этом континенте!

Включая Бадырея, присутствовали все известные игроки.

– Не ради мира на континенте?

– Тогда зачем мы здесь?

– Мы должны остановить монстров. Мы здесь для того, чтобы сделать именно это, так почему же это не ради континентального мира?

Растерянность игроков развеялась следующим выкриком:

– Мир на этом континенте? С таким же успехом вы могли бы обменять его на цельнозерновой хлеб. Откажитесь от праведной жизни! Убейте этих монстров и соберите добычу! Снимите с них кожу и получите эти сокровища. Давайте получим шанс на нормальную жизнь!

Игроки, которые собрались в форте Варден и горном перевале, услышав крик Виида, все высоко подняли свои руки.

– Ура!

– Проще всего.

– Кья-ха. Очень хорошая прибыль.

Реакция была взрывной, но некоторые покачали головами. Со слезящимися глазами они смотрели на Виида издалека.

– Каждый раз Виид-ним лжет нам.

– Какая ложь?

– Он говорит, чтобы мы брали всю прибыль, какую только можем, но сам всегда делает упор на мир на континенте.

– Да. Все сложные задания он берет на себя.

Игроки смотрели сквозь розовые очки. Мануэ, который находился среди игроков, кивнул:

"Вот почему этот мир никогда не избавится от мошенничества. Настоящие таланты могут заставить жертв чувствовать себя счастливыми от того, что их обманули. Они сознательно попадаются на эту удочку и чувствуют себя еще лучше, не зная об этом".

Интересно было то, что мошенничество Виида до сих пор не привело к жертвам. Он всегда шел первым, жертвовал собой и создавал лучшее будущее.

"Он герой не без причины. Он смог получить себе историческую со всеми своими усердными махинациями".

Битва за форт Варден началась.

– К-вург!

– Бойня была дарована Кэйберн-нимом.

– Присоединимся к этому чертовому карнавалу!

С плотоядными племенами впереди следом продвигались гигантские монстры, такие как ядовитые пауки и многоножки. В ответ силы Севера мобилизовались.

Фермеры, архитекторы, дайверы, лесорубы, пастухи и повара также присоединились и выполнили свои задачи.

– Сражайтесь! Мы можем победить их!

Под ободрением Виида игроки, собравшиеся в форте Варден, сражались в битве против армии монстров в течение многих дней подряд, наконец, преуспев в защите форта!

Между тем, 17 крупных городов на Центральном континенте, включая крепость Милиам, были разрушены.

Монстры бешено множились, и с неба падал черный, как смоль, дождь.

Кап-кап

Капли дождя не были теплыми, как весенний или летний дождь, который охлаждал жару. С полномасштабным движением Черного Дракона Кэйберна ауры яда и тьмы распространились по всему миру, вызывая своим влиянием стихийное бедствие.

<Падает черный дождь. Тусклый и темный туман окутывает окружающую среду. Растения увядают и высыхают.>

Трава и деревья медленно увядали из-за дождя, лившего весь день. Пчелы и бабочки избегали цветов, а созревающий урожай становился черным.

– Черный Дракон Кэйберн... это действует мне на нервы.

Виид наблюдал за пейзажем, умирающим под темным дождем со стен форта.

Глава 7.1. Вся эта тяжелая работа (часть 1)

Северный регион столкнулся с большой опасностью из-за вторжения монстров.

– Ур-г-г-гх!

– Гра-а-а-а-ах!

Монстры свободно бродили по земле, в то время как путешествующие игроки теряли свои жизни. Игроки, направляющиеся в охотничьи угодья, также должны были быть осторожны.

– Почему их так много?

– Они все передвигаются группами. Выманивать их будет проблематично.

– Тс-с. Я вижу там зеленого монстра.

– Судя по внешнему виду, разве это не варек? Их не должно быть в этом районе.

– Это монстр рептилоидного типа выше 400 уровня.

– Он только что нас увидел.

– Это варек. Мы все трупы. Каждый…

Северный Континент стал в десятки раз опаснее из-за изменений в среде обитания и радиусе деятельности монстров! Игроки Центрального Континента разделяли тот же страх смерти; национальная безопасность стала нестабильной.

Когда Королевская Дорога только начиналась, каждое королевство имело свою собственную прочную армию и солдат, размещенных в городах и крепостях. Эти рыцари, солдаты и наемники были НПС. Армия автоматически защищалась от нашествий монстров и ликвидировала бандитов, обеспечивая безопасность.

Хэйвен, Калламор, Градиан, Нест, Дейл, Айдерн, Туллен, Харпан, Лессаль, Бремен, Сур и Субайн. Армии под их командованием со временем уменьшились в процессе войн между престижными гильдиями. Когда Гильдия Гермес объединила Центральный Континент, их численность была уже ниже половины, а элитные силы, которые боролись до конца, полностью исчезли на Равнинах Гарнав. На обширном Центральном Континенте, состоящем из различных городов и крепостей, не было никаких следов армии.

– Ищу напарника в дорогу в деревню Синглтон. Это не очень безопасно, поэтому ищу кого-то сильного.

– Разве ты не слышал? Эта деревня давно исчезла.

– Что значит исчезла?

– Вчера ее наводнили монстры. Они захватили деревню и

теперь живут в домах.

– О, господи…

Многие игроки на городской площади у фонтана были в состоянии замешательства.

– Виид не должен быть сосредоточен на защите только Севера. Это место тоже его земля.

– Да. Если бы Виид пришел к нам, мы бы тоже были в безопасности.

Многие из них выказывали чувство разочарования по отношению к Виииду. Если соседние города или деревни будут завоеваны монстрами, опасность еще ближе подползет к их воротам, что только распаляло их страх.

– Может быть, и так. Однако мы не можем просить его защитить весь Центральный Континент, поскольку прошло всего несколько дней с тех пор, как мы все стали частью Империи Арпен.

– Виид уничтожает монстров каждый божий день… кто может винить его?

– Похоже, монстров внезапно стало в десять раз больше. Один неверный шаг, и ты уже окружен монстрами и умер. За воротами все выглядит очень опасным.

Игроки в городах Центрального Континента были охвачены страхом.

Крупные города и торговые центры с частой активностью игроков высокого уровня, а также другие регионы с боевыми гильдиями в этом кризисе чувствовали себя немного лучше. Тем не менее, города в регионах с меньшим количеством игроков находились в постоянной опасности оказаться захваченными монстрами.

* * *

Виид собрал своих товарищей и руководителей Культа Травяной Каши на конференцию по контрмерам. На этот раз к Империи Арпен присоединились различные высокопоставленные игроки и рабочие классы.

"Я буду награждать их соответствующими титулами и возлагать на них ответственность".

Выдача титулов без всякой зарплаты!

Даже самые популярные игроки в Королевской Дороге смотрели на Виида с благоговением.

– Вау… это действительно Виид-ним.

– Когда я вижу его так близко, у меня мурашки бегут по коже.

У каждого из них имелись свои вклады и репутация, но честь и достижения Виида были намного больше, чем у всех них вместе взятых.

Виид сделал глоток травяного чая и заговорил.

– Я считаю, что о больших полчищах монстров в северных регионах мы вполне способны позаботиться. Однако я не могу сказать того же самого касательно небольших групп монстров, которые бродят в окрестностях и причиняют существенный ущерб по всему континенту.

Он не упомянул о том, что у него имелись способности призывать нежить. Он массово убивал приближающихся монстров у стен форта днем и ночью, наслаждаясь возможностью прокачки на полную катушку. Среди игроков, большая часть из них были рады возможности убивать монстров. Даже монстры, которые обитали глубоко в подземельях и на которых сложно охотиться, роились у стены и становились трофеем бойни. Из этих битв были получены магические и производственные материалы, снаряжение и новые боевые квесты.

В крепости Варден сражения на уровне босса, происходящие каждый день, и вовсе заставили высокоуровневых игроков разбить там лагерь.

Виид слегка нахмурился:

– Высокоуровневые игроки могут храбро смотреть на эту ситуацию, но по всему континенту слишком много монстров. Для начинающих игроков этот мир стал слишком жестоким.

– Боже... как Виид-ним в такое время может думать еще и о новичках? – поразилась святая Культа Травяной Каши, Лемон, глядя на него сверкающими глазами. – Он такой замечательный человек.

Свершения, которых он достиг, были бесчисленны, и даже его действия и отношение были милостивы к слабым. Когда она была еще подростком, когда она была еще впечатлительной, она столкнулась с Виидом!

"Встречу ли я когда-нибудь такого же, как он?" – Лемон отчаянно хотела отношений с Виидом.

Но, она отказалась от этого, потому что ее конкуренткой была Союн.

Сурка цокнула языком, заметив завистливый взгляд Лемон:

"Пройдет около 3-х месяцев, пока она не обнаружит истинную сторону Виид-нима..."

Ближайшие товарищи Виида понимали это. Виид не был плохим парнем. Однако за его особыми, добрыми словами скрывалась зловещая интрига!

Манауэ видел сквозь обман лучшее.

"Новички должны хорошо расти. На континенте много высокоуровневых игроков, но структура Империи Арпен построена на новичках... кроме того, нельзя недооценивать их расходы.

Новички – это будущее".

Виид широко улыбнулся, как будто он чистил свою домашнюю курицу, Наполовину Жареную Наполовину в Специях.

– Новички для меня такие же граждане. Конечно, я должен заботиться о них.

"Поразительно…"

"Мы действительно выбрали правильного парня".

"Если бы Виид-нима здесь не было, Королевская Дорога превратилась бы в суровое место."

С предательской жадностью в сердце он убедил присутствующих здесь игроков.

Глава 7.2. Вся эта тяжелая работа (часть 1)

Виид посмотрел на карту континента с отмеченными регионами и городами и продолжил:

– Наш урожай будет снижаться из-за загрязненных дождей. Не так ли, Миретас-ним?

На совещании также присутствовал лучший фермер континента, Миретас. Благодаря своей чести, навыкам и достижениям он стал одной из самых влиятельных фигур в Империи Арпен.

– Мы будем продолжать наблюдать дальше, сколько именно культур вымрет, но, учитывая активность монстров, нам придется готовиться к потере половины от общего количества.

– Если количество урожая снизится, то цена на него возрастет.

– Это вполне вероятно.

– В целом, это приведет к спаду в туристической отрасли. Опасность – не единственная наша проблема, так как если трава и деревья завянут, пострадает пейзаж. Города на Центральном Континенте падают… и налоги тоже…

Виид не мог вынести печали. Он мог терпеть физическую боль, но снижение доходов было ужасным.

– Мы, северяне, можем защититься, так что как насчет того, чтобы Виид-ним отправился на Центральный Континент? – резко предложила Сурка.

Виид задумался на мгновение, затем покачал головой:

– С несколькими ордами монстров еще можно справиться, как это происходит сейчас. Но, если ситуация станет слишком серьезной, нам, возможно, придется прибегнуть к вашему предложению.

Сбор игроков и борьба с монстрами только замедляли ход данной ситуации. Нельзя было предотвратить разрушение городов и деревень.

Портной Драго медленно поднял руку.

Он был на последнем этапе своего квеста на мастера класса, где он должен был искать паука, упомянутого только в легендах. Задание состояло в том, чтобы найти сущность липкой паутины. Он пока не знал, как продвинуться дальше, и присоединился к совещанию.

– Кгм… так вот, я думаю, что дело не только в монстрах. О, конечно, монстры опасны. Однако я думаю, что реальная проблема заключается в нашей территории.

– Территория? – переспросила Сурка, а Драго собрался с

мыслями, прежде чем снова заговорить:

– Маленькие деревни с небольшим количеством игроков не смогут противостоять монстрам. Кроме того, будет нанесен ущерб в торговле купцов.

Манауэ кивнул. Вспомнив о черте, несколько мест Торговой Ассоциации Манауэ были разграблены монстрами:

– Да. Торговля ассоциации стала значительно рискованнее. Благодаря этому растут рыночные цены.

– Если торговцы столкнутся с убытками, они в конце концов перестанут вести дела в этих местах, да?

– Ну... некоторые могут рискнуть, но это будет нелегко.

– Согласен. Если торговцы избегают этих мест, я думаю, что единственными игроками, идущими туда, будут авантюристы. Не только города разрушатся, но эти регионы станут территорией монстров.

Лемон, которая мечтала наяву, мгновенно пришла в себя:

– Если такое случится, это будет ужасно.

Если игроки будут небрежны, монстры захватят эти территории. Это не только добавит нестабильности безопасности Империи Арпен, но и позволит монстрам строить крепости и размножаться.

Такие места, как крепость Варго, где окружающие районы неосвоенных земель и гористая местность предотвращают вторжения монстров, служили критическими стратегическими точками. Монстры часто терпели поражение в таких местах, но, если территория монстров будет расширяться, такие события могут произойти в любом месте Версальского Континента.

– Со временем территория монстров действительно расширится еще больше. Ведь нет ничего, что обладало бы совершенной защитой. Города опустеют, а урожай будет падать… – произнес архитектор Мибулло.

Питон, который обычно ненавидел быть частью дискуссий, также высказался:

– Я могу только подозревать, что ситуация станет более проблематичной, чем дольше мы будем тянуть с этим. Если дело дойдет до того, что защищать свои родные города и деревни придется самим игрокам, у них не останется никакого доверия к правительству Империи Арпен.

Те, кто участвовал в совещании, считали, что этот кризис не был обычным.

Причина, по которой они смогли удержаться, несмотря на то, что Кэйберн разрушал крупные города один за другим, заключалась в том, что Версальский Континент был огромным. С точки зрения Империи Арпен, игроки могли сцепить зубы и

перенести свое хозяйство в другой город. Но, если монстры продолжат множиться, и их поведение будет становиться более активным, активность игроков будет значительно ослаблена.

Империя Арпена также мгновенно рухнет, если все игроки решат отвернуться.

"Империя Хэйвен, а теперь еще и Империя Арпен. Потери Версальского Континента будут огромными".

"Возможно, мы и процветали... но, может быть, мы пережили битвы только для того, чтобы в конце погибнуть".

"Еще больше более сильных монстров. Это станет действительно опасным. Мир больше не будет таким, как раньше".

Высокоуровневые игроки чувствовали волнение, так как это был полный сдвиг в балансе. До сих пор речь шла о войне между фракциями игроков. Теперь, чтобы выжить, они должны победить монстров.

Все телестанции, включая КТС Медиа, были обеспокоены исчезновением Версальского Континента, хотя игроки и чувствовали, что это преувеличение.

Высокоуровневые игроки радовались охоте и добыче, и чем их было больше, тем для них было лучше; в то время как низкоуровневые игроки думали, что эта ситуация не имеет с ними ничего общего. Некоторые игроки отнеслись к появлению Кэйберна как к захватывающему событию.

Тот факт, что за континентальной опасностью стояла некая катастрофа, могли понять только те, кто присутствовал на совещании.

"Война за выживание человечества…"

Виид чувствовал давление и ответственность как император Империи Арпен.

"Эти люди не останутся со мной навсегда. То же самое касается Культа Травяной Каши".

Он даже не доверял игрокам севера, которые доказали, что готовы пожертвовать собой ради него.

Недовольство игроков неизбежно возрастет по мере сокращения территорий и разрушения городов.

"На мир нужно смотреть с реалистической точки зрения. Все ненавидят сталкиваться с потерями. Без всякой надежды они взбесятся и отвернутся. Я хотел сохранить этот курорт, пока не получил четкую оценку после обучения в классе воинов. Но, похоже, время не на моей стороне".

В этот момент Виид поразил всех своим решением:

– Давайте выследим Кэйберна. Разошлите всем игрокам сообщение о том, что я планирую собрать отряд истребителей драконов и поделиться со всеми квестом, который имеет

сложность ранга S и связан с драконом; квестом Истинный Спаситель.

Это должно стать настоящим противостоянием!

Всегда есть те, кто хочет быть спасителем мира. Он решил собрать их всех для сражения и вместе приступить к квесту.

Глава 8.1. Вся эта тяжелая работа (часть 2)

Гильдия Странника и Гильдия Чёрного Льва сформировали временный альянс, начав активно расчищать регион Туллена и Айдерн от монстров.

– Гильдия Чёрного Льва снова поднимется.

– Странник приведёт нас к победе!

Несмотря на то, что Империя Арпен уже покорила Центральный Континент, некоторые игроки всё ещё ожидали воскрешения престижных гильдий.

– Прямо сейчас монстры направляются в сторону Крепости Пихаллос. Это место не так укреплено, как Один, однако оно всё ещё хорошо защищено и, следовательно, является хорошим охотничьим угодьем.

– Да, это похоже на битву, в которой мы способны выиграть.

– Согласен. Карлиз не из тех, кто бросает вызов слишком опасным противникам.

– А я вот принял задание, которое требует уничтожения трёхсот восьминогих тандосов. Их чрезвычайно сложно убить, поэтому я сдался сразу же, как только разделался с первыми двумя чудовищами. Но поскольку эти мрази уже в пути, я с удовольствием поучаствую в битве.

Игроки Центрального Континента становились под знамёна, установленные Гильдией Чёрного Льва, Гильдией Странника, Гильдией Облака, Гильдией Звёздного Льва и Наёмниками Черного Меча.

Изредка можно было увидеть флаги и других, давно исчезнувших гильдий. Большинство их глав стали лордами, потратив на это все свои сбережения, а потому меньше всего им хотелось отдавать свои города и деревни монстрам.

– Да уж, как и следовало ожидать от Гильдии Чёрного Льва. Это сила, с которой нужно считаться.

– Вы только посмотрите на то, как сражаются ребята из Гильдии Странника. Никогда не думал, что они такие способные.

– Несмотря на возраст, они обладают весьма и весьма острыми навыками. Я не шучу. Сами посмотрите, с какой решительностью и молниеносной реакцией они защищают западную стену.

Игроки, издалека наблюдавшие за битвой с монстрами, были по-настоящему восхищены.

Они поняли, что бывшие престижные гильдии не просто так назывались престижными. И это, естественно, льстило тем людям, которые в них состояли.

– Просигнализировать о нашем возрождении при помощи охоты на монстров… Это мы хорошо придумали.

– Мы завоюем доверие игроков и расширим нашу фракцию… Разве это не сопоставимо с убийством двух зайцев одним ударом?

– А мне больше всего нравится то, что мы вольны в своих действиях. Раньше это была война с другими игроками за одну и ту же территорию, а сейчас мы можем делать то, что хотим, и одновременно с этим пользоваться уважением других игроков.

Впрочем, стандарты этих людей несколько изменились с тех пор, как Империя Арпен сделала огромные инвестиции в развитие всех без исключения территорий.

Они не могли свободно править и эксплуатировать местных жителей, как это было во времена Империи Хэйвен. Вместо этого у них появилось желание заслужить уважение граждан своих городов.

– Значит, лорд Алаки вложил в развитие инфраструктуры целых 40 миллионов золота?

– Да. Он восстановил все дороги и планирует заняться промышленным сектором. Отчёты подтверждают, что его цель состоит в создании самого красивого промышленного города в центральном регионе.

– Мы не должны отставать! Проинвестируйте одновременно и промышленный сектор, и жилой сектор. Кроме того, запустите постройку Великого Здания.

Получая непрерывные доклады через своих секретарей, лорды делали многочисленные инвестиции. Управляя внутренними делами и строительством, они развлекались и чувствовали себя настоящими богами.

Они могли позабыть о своей жадности к политическому влиянию, поскольку банальное инвестирование вызывало у местных жителей куда больше уважения, чем другие действия. Правда, не следовало забывать и про увеличивающееся количество монстров.

– Мы должны обратиться за помощью к наёмникам.

– Думаю, это будет недёшево. Вы уверены?

– Сколько бы это ни стоило, я не могу допустить, чтобы мой город заполонили зловонные твари.

Лорды конкурировали друг с другом, находясь под властью Империи Арпен. И несмотря на то, что они понесли некоторые потери из-за непрерывных атак монстров, порожденных Кэйберном, их города находились в относительно стабильном состоянии.

А затем совершенно внезапно на досках объявлений всех деревень, городов и замков Версальского Континента появилось

обращение Виида.

<Ищем героев!

Версальский Континент находится под угрозой уничтожения.

Кто в этом виновен? Гильдия Гермес!

То, что она сделала, разрушает мир и процветание, к которому мы так стремились.

Но скажите, разве мы должны просто запереться в своих замках, отбиваясь от монстров и подсчитывая последние зёрнышки заражённого урожая?

Неужели победить Кэйберна невозможно?

Друзья! Мы отчаянно нуждаемся в настоящих героях, которые не побоятся выступить против самого сильного противника, с которым когда-либо сталкивались игроки.

Мы ищем людей, которые хотят вместе со мной бросить вызов чёрному дракону и стать спасителями этого мира.

Это опасная миссия, но те, кто желает рискнуть и подойти к миске, могут найти меня во Дворце Земли! >

Декларация, начавшаяся с обвинений в сторону Гильдии Гермес, завершилась строками о вербовке героев.

– Это… Это же самая настоящая охота на дракона!

– Ого. Поиски героев для противостояния Кэйберну…

– Поскольку это предложение было сделано Виидом, я гарантирую, что соберутся лучшие топ-игроки всей Королевской Дороги. За исключением разве что Гильдии Гермес.

Трудно было предсказать шансы успешного завершения этой авантюры, но в первую очередь речь шла о том, чтобы присоединиться к приключениям Виида. Содержание предложения было слишком заманчивым для высокоуровневых игроков, чтобы они прошли мимо.

Глава 8.2. Вся эта тяжелая работа (часть 2)

***

– Охота на чёрного дракона… – покачал головой Мьюль.

Под конец противостояния Империи Хэйвен и Королевства Арпен он встал на сторону последних и вышел из Гильдии Гермес. Благодаря этому он по-прежнему удерживал положение лорда необъятных земель Неста и Градиана.

– Они действительно считают, что это возможно?

Мьюль был одним из самых опытных игроков Королевской Дороги, но в этом случае даже он чувствовал неуверенность. Он своими собственными глазами видел, на что способен чёрный дракон. Более того, Мьюль несколько раз пересматривал ролики той самой битвы.

– Битва с драконом… Это будет возможно через год, но уж точно не сейчас, – пробормотал он, после чего отправил личное сообщение Хварен.

Мьюль: – Я слышал, что Виид ищет героев для битвы с чёрным драконом. Это правда?

Хварен: – Да. Ты придёшь?

Мьюль: – Вообще-то я хотел кое-что уточнить… Мы действительно собираемся охотиться на Кэйберна? Или он просто пытается продемонстрировать некую сплочённость, собирая всех этих игроков?

Мьюль и вправду не был уверен в истинных намерениях Виида. Он думал, что правитель Империи Арпен отчаянно пытается успокоить общественное волнение и выставить себя в положительном свете.

Хварен: – Да, мы действительно собираемся убить его. По крайней мере, попытаемся сделать это. Я слышала, что у Виида есть задание против Кайберна, которое называется «Истинный Спаситель».

Мьюль: – Серьёзно?

Хварен: – Абсолютно. Похоже, его получили только те, кто обладает наибольшим количеством достижений. Это очень сложное задание и, как мне кажется, он планирует выполнить его.

Услышав пояснение Хварен, Мьюль глубоко задумался.

«Если здесь и вправду задействовано задание, это немного меняет ситуацию».

В заданиях, которые требовали уничтожения сильного противника, всегда предоставлялась возможность расправиться с ним не обычным способом, подразумевающим лобовое столкновение. Кроме того, если Виид действительно собрался его

выполнить, значит, он уже увидел какую-то возможность, о которой пока что никто не знал.

Хварен: – Не забывай, что Виид изменил историю Версальского Континента. Он победил даже Церковь Эмбиню.

Мьюль: – Да, но… дракон – это исключение.

Хварен: – Согласна. Действия Виида зачастую нелогичны и выглядят как обычная лотерея. Однако, я могу с уверенностью сказать, что если ты не пойдешь вместе с ним выполнять это задание, то всю оставшуюся жизнь будешь жалеть об этом.

Бог Войны, Виид. Даже в те дни, когда Гильдия Гермес обладала полным господством над континентом, Виид и его задания были предметом всеобщего восхищения.

Топ-игроки, считавшие себя лучшими в своих профессиях, также вынуждены были завистливо наблюдать за его приключениями и сосать пальцы.

«Если я приму участие в задании, которое способно изменить мир… Даже если я в конечном итоге умру, разве оно того не стоит?» – подумал Мьюль.

После чего заявил:

Мьюль: – Хорошо. Я приду.

Хварен: – Отлично, будем ждать.

***

Фермер Миретас, портной Драго, бард Марей и архитектор Мибулло.

Игроки, пребывавшие на пике своих профессий, решили провести небольшое, обособленное собрание.

– Разве мы не сможем внести свой вклад в убийство Кэйберна? – предложил Мибулло, от чего выражения лиц остальных игроков тут же стали чрезвычайно серьёзными.

– Это хорошая идея, но у портного нет боевых способностей. Чем я могу помочь? – покачал головой Драго.

По правде говоря, он не особо рвался в бой с чёрным драконом. Вот-вот должно было подойти к концу его задание на мастера, а также следовало пошить целую гору заказанной одежды.

Когда-то давно Драго стремился стать первым мастером в ремесленных профессиях, но даже если это было уже невозможно, то он всё равно хотел как можно скорее закончить начатое.

Таким образом, он не хотел тратить своё время ни на что другое.

А вот Марей был настроен иначе.

– Я помогу, чем смогу.

Бард считал, что битва с драконом позволит ему как минимум увидеть захватывающие сцены. Что касается Миретаса –

он тоже хотел как-нибудь помочь.

– Из-за проклятого дождя мои посевы то и дело погибают. А поскольку это выглядит как личный вызов, я обязательно приму участие.

Таким образом, взгляды трёх игроков направились на Драго.

«Ну вот… теперь они начали давить на меня», – покачал головой портной.

Какое-то время он раздумывал над тем, как бы ему повежливее отказаться от всего этого, но внезапно вспомнил северных игроков.

С яркими улыбками на устах, люди просто наслаждались Королевской Дорогой. Разве мог он бросить их на произвол судьбы?

– Ладно, ладно. Дракон так дракон. Только я понятия не имею, что мне делать.

Таким образом, все четыре игрока решили присоединиться к заданию по убийству чёрного дракона Кэйберна.

***

– Если я действительно собираюсь сражаться с этим драконом, мне придётся подыскать меч получше.

– Ху-ху-ху. Наконец-то, мы отловим хоть одну крупную ящерицу!

– А я всё-таки думаю, что дракон – это птица. Он ведь летает, как-никак.

– Согласен. А раз он птица, его мясо должно быть очень вкусным.

Как и следовало ожидать, 1-ый МЕЧ, инструкторы и ученики также решили следовать за Виидом. Пятьсот пять бесстрашных воинов никогда не задавали ненужных вопросов!

А вот Пэйл на этот раз не хотел так просто мириться со своей судьбой.

«Путешествовать вместе с Виидом – значит, познать мир боли и страданий. Конечно, я не могу бросить ребят, но я должен показать, что меня нелегко убедить».

Правда, Пэйл даже не предполагал, что его судьба уже давно была предопределена.

– Сын. Если вы всё-таки соберётесь в это приключение, ты должен стоять в первых рядах.

– Прости, мам?

– Ты непременно должен попасть в эфир.

– Хм-хм… На самом деле, я и так довольно хорошо известен. Я даже был на нескольких ток-шоу.

Пэйл был уверен в своей славе. Пусть она и не могла сравниться с той, которой обладал Виид, но он был достаточно

известен, чтобы с ним здоровались даже на улице.

– Если ты будешь стрелять издалека, то не попадёшь в кадр. Кроме того, ты не очень мускулистый и не такой красивый, как твой друг-рыбак, Зефи, а потому не будешь представлять интереса для операторов, если спрячешься за спинами других.

– Но…

– Ты бы всё равно присоединился к этому приключению, даже если бы другие сказали тебе не делать этого.

Конечно, Пэйл был недоволен таким добровольно-принудительным порядком, но в глубине души он жаждал выполнить вместе с Виидом ещё одно задание. Для него жизнь в Королевской Дороге зашла слишком далеко, чтобы он отказался от неё.

Итак, он решил быть вместе со своими товарищами: Беллот, Ирен и Суркой. Присоединилась к ним и Хварен.

– Это будет настоящая бомба.

Хварен была страстной девушкой, которая больше всего на свете любила приключения.

– Это будет тотальная боль…

– Говорят, что трудности делают человека сильнее. Правда, я уже не знаю, куда Виииду становиться ещё сильнее.

– Ага. Он и так сверхчеловек.

Что касается Питона и Приправленного Рака – они какое-то время обдумывали предложение, но вскоре также решили принять участие.

Странник, Карлиз, Мишель и Гюнтер провели встречу с другими лордами, а также игроками высокого уровня, ведущими активность в соседних регионах и некогда принадлежавшими к престижным гильдиям.

Все они затаили глубокую обиду друг на друга, но, потерпев поражение от Гильдии Гермес, позабыли о прошлом и решили объединиться.

Глава 9. Вся эта тяжелая работа (часть 3)

«Охота на дракона… Разве это не самое настоящее безрассудство?».

«Это слишком опасно. Нет, опасно было даже просто смотреть на битву между Гильдией Гермес и Кэйберном».

Встреча лордов Империи Арпен началась с весьма скептической атмосферы. Пристально разглядывая друг друга, эти люди скрывали свои истинные чувства.

«Наше собрание транслируется в прямом эфире. Поддержание торжественного тона и мрачного выражения лица – вот настоящий ключ к успеху. Какое-то время я должен просто молчать и подключиться к разговору лишь в самый последний момент».

«Охота на дракона вместе с Виидом. Неважно, преуспеем мы или проиграем; главное – принять участие».

«Полное господство над континентом? До этого ещё далеко. Для начала я должен основать специальный фонд. Но чтобы сделать это, мне нужно не выпадать из подобных событий».

«Эти парни всё равно будут участвовать в том, что предложил Виид. Не просто же так они пришли на конференцию, организованную КТС Медиа».

Обмениваясь взглядами, лорды понимали мысли друг друга. Меньше всего они хотели принимать участие в чём-то наподобие битвы с драконом, но…

«Кто знает, что предпримет Виид, если мы отклоним его предложение…»

«Когда придёт время, мы обязательно отплатим ему за это, но до тех пор нам нужно верно служить ему. Мы сделаем всё так, чтобы он полностью доверял нам. Мы создадим с ним дружеские отношения и выстроим всё таким образом, чтобы он даже не думал подозревать нас. Наши силы будут расти, и в момент истины мы нанесём ему удар в спину!».

В головах некоторых лордов вынашивались поистине грандиозные планы! Никто не собирался объявлять об отказе от участия, и после длительного обсуждения все присутствующие наконец-то решили поочерёдно сделать заявления:

– Поскольку игроки желают мира на континенте, Гильдия Чёрного Льва положит конец Кэйберну, чего бы это ей ни стоило.

– Наёмники Чёрного Меча сделают то же самое. Мы будем сражаться в самых первых рядах.

– Гильдия Звёздного Льва состоит из храбрых и бесстрашных воинов. Мы с радостью примем участие в охоте. Без нас охота на

Кэйберна будет слишком сложной.

– Мы – Гильдия Кандеров, – профсоюз, созданный из семи различных гильдий. Во имя процветания континента, а также Империи Арпен, мы покажем, на что способны.

Таким образом, все лорды Империи Арпен подтвердили участие в предстоящей охоте, не принимая во внимание никакие возможные риски.

Сам же Виид вполне объективно считал, что уничтожение чёрного дракона близилось к невозможному. Какие бы шаги он ни предпринял, сила Кэйберна была слишком высока.

«А раз так, для начала я должен увеличить наши шансы».

К охотникам не выдвигалось никаких требований, за исключением наличия 400-го уровня и выше, а потому вскоре зарегистрировалось более 500,000 игроков. А поскольку на этом процесс регистрации не закончился, количество участников ожидалось ещё большим.

Практически все высокоуровневые игроки Северного и Центрального Континентов подали заявления на участие в битве. Правда, пока было неясно, сколько из них действительно сумеют доказать свою ценность на поле битвы.

– И каковы твои планы относительно всех этих людей? – спросил стоящий возле Виида Пэйл. Ему было тяжело представить выполнение задания, даже такого массового, как охота на дракона, с полумиллионной толпой игроков в группе.

Пэйл считал, что Виид отберёт лишь самых сильных и способных людей. В свою очередь, это приведёт к раздражению и разочарованию со стороны тех, кому будет отказано. Даже те игроки, которые не особо хотели идти на убой, наверняка почувствовали бы неприятные эмоции, получив отказ.

– Мы используем их.

– Пардон?

– Как ты думаешь, в чём заключается преимущество тяжёлого труда?

– М-м… В полученном результате?

– Это другое. Если говорить с точки зрения настоящего эксплуататора, то главное преимущество состоит в рабочей силе. Как бы так сказать… Чем больше рук – тем больше рабочей силы. Массовая рабочая сила – вот что действительно важно. Поставь перед ними любую задачу, и наша проблема с переизбытком игроков будет решена.

– …?

Пэйлу тяжело было понять слова Виида. Он был человеком с добрым характером, который всегда размышлял, руководствуясь общепринятой логикой и сочувствием к другим людям.

Тем не менее теория Виида была проста.

Есть гора, которую нужно передвинуть в сторону.

Как это сделать? Использовать рабочую силу и тяжёлый труд!

Когда дело доходило до решения проблем, умные люди всегда пытались придумать наиболее эффективный метод. Существовали самые разные возможности достичь поставленной цели, используя наименьшее количество усилий при помощи инновационных и творческих методов. К примеру, прорыть в горе туннель или найти обходной путь.

Тем не менее, Виид считал иначе.

«К чему выдумывать велосипед? Нужно просто заставить их шевелиться!»

Если бы Виид был рабовладельцем, то его наверняка бы сочли самым недобросовестным из них! Он считал, что должен заставлять других работать как можно больше и дольше!

Тем не менее, проблема заключалась в том, что собравшиеся вокруг него игроки не были ни рабами, ни даже просто хорошими работниками. Эти люди не привыкли обливаться семью потами и в первую очередь заботились о комфортных условиях труда.

Поскольку цивилизация стала более развитой и продвинутой, люди просто-напросто обленились. Таким образом, для разрешения этого вопроса Виид решил использовать МЕЧей.

– Учитель. Пожалуйста, возьмите себе сотню этих ребят.

– Легко. Я могу делать с ними всё, что угодно?

– Конечно. Они подписали регистрационные формы, так что наша совесть чиста.

– А я-то думал, что в наше время люди понимают, что подписывают…

– Не переживайте. Вы можете использовать их по своему собственному усмотрению. Братья, пожалуйста, сделайте то же самое.

Выбрав исключительно опытных игроков с боевыми классами, Виид распределил их между МЕЧами.

– Было бы неплохо почаще подвергать их опасности. Я заставил их подписать контракт, так что если они умрут – это будет исключительно их вина. Обучайте их как можно строже. Превратите их в таких воинов, которым не будет страшна даже стая драконов.

– Сделаем.

– Чем выше их уровень, тем больше боевая сила, но тем меньше эффективность работы в команде. Они должны понять, что нужно делать в битве с драконом.

Виид считал, что перед тем, как отправляться в логово к чёрному дракону, ему необходимо преобразовать боевой стиль

игроков.

Чем выше был уровень, тем реже игрок оказывался в опасных ситуациях. Посмертные штрафы были слишком велики, а потому большинство людей охотилось исключительно в относительно безопасных подземельях. Они были похожи на прилежных старшеклассников, которые вот-вот должны были поступать в университет.

Даже в современных видах спорта, таких как бейсбол и футбол, подобный подход считался вполне приемлемым. Переутомление организма изнашивало его, снижало двигательные способности и приводило к травмам.

«Однако это Королевская Дорога. Нельзя использовать 100% своих способностей, если все мысли забиты страхом смерти».

Итак, Виид отправил всех так называемых элитных воинов в южную пустыню, где они должны были пройти через суровые тренировки с МЕЧами, после чего обратился к оставшимся игрокам:

– Вы все пойдёте охотиться. Вашими лидерами станут игроки, хорошо проявившие себя на Гарнавской Равнине, а также такие люди, как Странник и Карлиз. Я предоставлю вам лучшие охотничьи угодья и расскажу, как максимально быстро повысить уровень.

Ситуация была серьёзной, поскольку все уголки континента продолжали кишеть монстрами. Итак, Виид решил использовать в качестве предлога необходимость повысить уровень перед охотой на дракона для того, чтобы все эти игроки помогли с уничтожением чудовищ.

– Пожалуйста, сделайте всё возможное. Без этого охота на Кэйберна будет невозможной.

– Хорошо!

– Странник, я возлагаю на тебя большие надежды. Могу я верить, что ты сделаешь гораздо больше, чем другие батальоны?

– Я полностью оправдаю твои ожидания.

Виид разделил 400,000 игроков на 1,000 батальонов и распределил их по всему континенту. Причём этот процесс занял всего один день!

Те, кто изъявил желание принять участие в охоте на дракона, не ожидали, что их так скоро привлекут к работе! И вот, некоторые из этих людей также направились в южную пустыню, тогда как остальные были разбросаны по всем частям континента.

Конкретного плана у них не было, однако эксплуатация игроков и конкуренция между командирами должны были привести всё в надлежащий вид.

Таким образом, лишь благодаря этому плану безопасность

континента возросла как минимум на две ступени. Многие города и деревни, которые прежде находились под угрозой уничтожения, были спасены.

И Манауэ, наблюдавший за ходом развития всех этих событий, мог лишь потрясти своими пухлыми щеками.

– Всё-таки удивительный человек наш Виид! Я думал, что во многом уже догнал его, но став императором он перешёл на совершенно новый уровень.

– …

«Полагаю, он говорит о том, как быстро Виид решает вопросы?» – подумал стоящий рядом с ним Зефи.

Однако на самом деле Манауэ имел в виду кое-что другое.

– Ху-ху-ху. Он увидел, в чём состоит корень проблемы. Если бы целью было банальное уничтожение монстров, ему никогда бы не удалось собрать 400,000 высокоуровневых игроков. Кроме того, обеспечивать их ресурсами и провизией было бы попросту невозможно.

Это и вправду было бы тяжело, даже если бы Виид решил потратить на данный процесс всё своё состояние. Нет, этого не удалось бы достичь даже учитывая капитал Компании Манауэ, которая достигла полного коммерческого превосходства на Северном Континенте и продолжала расширение своего влияния на Центральном Континенте.

– Однако всего несколькими словами он изменил конечную цель на Кэйберна и назвал этот процесс ключевым… Готов поспорить, что игроки познают настоящие страдания, но многие из них поверят, что это – единственный путь к победе. Они будут бороться и в конечном итоге станут сильнее.

– …

После этих слов Зефи наконец-то стал понимать, какова истинная реальность.

Всё, что сделал Виид, – так это вывесил объявление и дал несколько комментариев.

Однако в результате ему удалось собрать 400,000 высокоуровневых игроков, которые при других обстоятельствах не стали бы даже рассматривать предложение о сотрудничестве. А затем он отправил их на охоту, словно крепостных крестьян.

– Причём без какой-либо компенсации!

Скорее всего, охота на монстров не окажет существенного влияния на ситуацию, но вот менталитет игроков наверняка изменится. Люди, прошедшие через суровые тренировки и жестокие побоища с монстрами, во время столкновения с Кэйберном не будут винить Виида.

Спешно сформированные батальоны будут бороться за

результат, что станет очередной ступенькой в грандиозной схеме победы над чёрным драконом.

– Он с такой лёгкостью собрал целую армию и бросил её на уничтожение монстров…

Поначалу Зефи считал Виида всего лишь своим товарищем, о котором у него было вполне чёткое и понятное представление. Конечно, он всегда с удивлением наблюдал, как Виид выполняет невероятные квесты и становится знаменитым. Тем не менее Зефи считал, что это может случиться с кем угодно.

Куда бы Виид ни пошёл, ему всегда сопутствовала удача.

«Он всего лишь принимал правильные решения и своевременно воплощал их в жизнь. Каждый из нас сталкивается с трудными жизненными проблемами, но Вииду каким-то образом удалось решить их все».

Виид был настоящим гением войны и обладателем непревзойдённого инстинкта выживания.

Он был зачинщиком, который знал, как использовать других игроков, и который был способен спланировать победную стратегию, используя абсолютно все доступные ему средства.

«Раньше я думал о нём иначе, потому что он всегда жаловался на покупку более дорогой соли… Но теперь я понимаю, что это не обычный человек».

Зефи казалось, что Виид, с которым он познакомился совершенно случайно, стал правителем Империи Арпен абсолютно заслуженно.

А тем временем сам Виид, закончив распределение батальонов, занялся организацией представителей рабочих классов под своим непосредственным командованием.

– С этого момента вы будете подчиняться мне.

Услышав эти слова, игроки тут же зашептались.

– Мы действительно будем путешествовать с Виидом?

– Я думаю, он тоже планирует помочь нам с повышением уровня.

– Это будет непросто. У меня уже почти пятисотый уровень.

– Что ж, это неплохо. Не думал, что мы будем охотиться.

– А ещё мы наверняка попадём в эфир!

От подобной перспективы игроки были в восторге.

Они чувствовали себя беззаботными и заинтригованными, отправляясь на охоту с Видом, словно это был какой-то пикник.

А вот лица Пэйла и Ромуны были бледными, как мел.

– Он собирается повысить наш уровень?

– Да ещё и «ускоренным курсом»…!?

Глава 10. План по аннигиляции (часть 1)

Фжах!

Выйдя из телепортационных врат и вдохнув раскалённый пустынный воздух, игрокам начало казаться, что они вот-вот задохнутся.

А вот 1-ый МЕЧ придерживался иного мнения.

– Э-эх! Хорошая сегодня погодка!

– Я сейчас расплавлюсь…

– Ничего, сейчас пробежимся с ветерком! За мной!

Так, с 1-ым МЕЧом во главе они и побежали аккурат по знойным барханам и дюнам.

Воины, собравшиеся для того, чтобы победить Кэйберна, даже не предполагали, какой ад их ждёт…

Битва за битвой. Монстр за монстром и перевал за перевалом.

Они сражались, сражались и ещё раз сражались.

– Вы мужчины или тряпки? Вперёд, я сказал!

В пустыне было много областей, которые ещё только предстояло исследовать. Игроки то и дело натыкались на миражи, подземелья, а иногда и на самые настоящие «огненные зоны».

Фрагменты задания «Великий Император Пустыни», которое в прошлом выполнил Виид, были переписаны в новую историю. И теперь с этой историей суждено было столкнуться ни в чём неповинным игрокам.

Они сражались чуть ли не на каждом шагу.

Они даже ели во время переходов от одного охотничьего угодья к другому.

– Как сказал наш младший, здесь мы можем сражаться сутками напролёт, не используя свою голову. Правда, это удобно?

– Очень.

– К слову, наши новенькие сражаются достаточно хорошо.

– Говорят, что уровни делают тебя сильнее, и… это похоже на правду. Правда, новенькие кажутся слишком зависимыми от навыков.

– Мы должны взять их с собой на более сложные сражения. К слову, мне сказали, что ничего страшного, если им придётся несколько раз умереть.

– Великолепно. Значит, переходим к этапу номер два.

Последовав совету Виида, 1-ый МЕЧ взял свой батальон и отправился искать более могущественных врагов.

Стоя под палящими лучами пустынного солнца, игроки сражались против песчаных врагов и охотились на гигантских скорпионов.

Они даже побывали в мистической стране и встретили Воинов Солнца. Население этого племени было небольшим, но в нём числилось множество сильных воинов.

– Уф-ф… как же это тяжко.

– Тяжко!? Да это просто ад! Мало того, что сражения крайне утомительны, так ещё и этот сводящий меня с ума жар!

– Да уж… Кажется, я погорячился, решив присоединиться к этому заданию.

Жалобы со стороны игроков появились уже на второй день.

Даже обладая высокими уровнями, они никогда не испытывали битвы такого рода.

Как правило, они очень осторожно относились к выбору охотничьего угодья, как это наверняка делал сам Виид. Они готовились к рейдам в подземелья и закупали множество расходных материалов.

В случае охоты на боссов, топ-игроки и вовсе готовились по несколько дней, тщательно подбирая и экипируя каждого члена группы.

– Здесь же мы просто бегаем из стороны в сторону и сражаемся с кем ни попадя. Это просто безрассудно и безумно.

– Кстати, вчера умер Коралл…

– Шутки в сторону. Это слишком опасно.

– Разве мы не должны пожаловаться на такое отношение?

– Мы уже пожаловались. Но они продолжают говорить, что мы станем сильнее только тогда, когда узнаем, что такое смерть. Кажется, наши слова для них – как горох об стену.

– Честно говоря, мы не можем ничего требовать, стоя с ними лицом к лицу. Вы же видели их суровые лица? Может у нас и более высокие уровни, но если мы попробуем поднять бунт и убить их… то станем врагами Империи Арпен.

– В любом случае, Виид вряд ли решит изменить свой план.

А затем, когда наступил третий день, некоторые из игроков решили покинуть это мероприятие.

– Ну, всё, с меня хватит. Удачи вам, ребята, а я, пожалуй, пойду отдыхать.

– Согласен. Я тоже ухожу. Я думал, что буду помогать убивать чёрного дракона, а в результате оказался чёрт знает где.

Несколько дезертиров решило покинуть группу, не в силах выдержать строгий график охоты.

– Лучше уж я буду поднимать свой уровень в одиночку.

– То же самое. Если говорить об эффективности, то здесь лучшие охотничьи угодья. Нам не нужно быть рядом с этими людьми, чей уровень, кстати, ниже нашего.

Тем не менее все эти люди даже не предполагали, что

происходящее снимается несколькими телеканалами. Вииду были предоставлены права на трансляцию всех, кто согласился участвовать в охоте на Кэйберна.

Игроки, разделившие с ним задание, естественно согласились на это, потому что хотели попасть в эфир. Они считали, что их изобразят как настоящих героев! Они мечтали увидеть себя по телевизору верхом на коне, несущемся в сторону злого дракона!

Однако…

– Пожалуйста, включите это в сегодняшнюю трансляцию, – произнёс Виид, позвонив одному из самых крупных телеканалов страны.

– Вы серьёзно?

– Да. Хорошие кадры появятся достаточно скоро, но людям нравится смотреть на пробы и ошибки. Для полного успеха нужно шоу.

– Но…

– Если вы это не сделаете, то сделает кто-то другой, – недвусмысленно намекнул Виид.

Его влияние в индустрии телевещания было абсолютным. Даже в прошлом его слава заставляла все крупные телеканалы подчиняться ему. Теперь же, когда Виид контролировал Центральный Континент и установил абсолютное господство, телестанции не решались пойти против его воли.

– Хорошо. Мы постараемся преподать данную информацию в нужном для Вас свете.

– Хорошо, но это должны быть только факты. Никаких подделок. Подозрения со стороны телезрителей нам ни к чему. А вот немного приправы приемлемо. Это сделает блюдо ещё более богатым на вкус.

Руководство телеканала приняло слова Виида близко к сердцу.

– Если мы покажем это в эфире, наши рейтинги почти наверняка вырастут…

– Держу пари, что такой материал идеально подойдёт для вступления.

Таким образом, работники телеканалов с их печально известными навыками редактирования выпустили в эфир видеоролики с игроками, которые начали жаловаться на битвы и еду уже вскоре после того, как попали в пустыню.

Более того, они сделали монтаж видео таким образом, чтобы кадры дезертирующих игроков сменялись фоном горящих городов и погибающих мирных жителей, оказавшихся в окружении монстров.

Опытные редакторы сделали так, что после увиденного

остаться равнодушным не смог бы ни один человек.

– Если честно, я в полном недоумении. Эти люди отправились в южную пустыню, чтобы стать сильнее и убить Кэйберна, но уже спустя два дня начали жаловаться на жизнь и бросили остальных?

– Зачем вообще они туда пошли?

– Они что, рассчитывали на проживание в отеле и доступ к морю?

– Убийцы драконов, чёрт их побери… Стыд, да и только! Эти люди слишком низкого уровня, чтобы противостоять дракону, а потому должны охотиться не покладая рук!

– Ух-х, как же они меня бесят!

– Бакус? Кажется, именно этот человек стал главным зачинщиком дезертирства?

Последствия трансляции были столь же могущественными, как падение ядерной боеголовки. Интернет попросту взорвался, а бедный Бакус оказался в топе всех поисковых запросов.

1-ое место: Бакус.

2-ое место: Союн.

3-ое место: Бегство Бакуса.

4-ое место: Богиня Союн.

5-ое место: Персонаж Бакус.

6-ое место: Виид.

7-ое место: Одежда Союн.

8-ое место: Тело Союн.

9-ое место: Уровень Бакуса.

10-ое место: Кэйберн.

Среди первых десяти самых частых поисковых запросов имя Бакуса встречалось целых четыре раза.

Такова была сила средств массовой информации, сделавшей Бакуса, обладающего 510-ым уровнем, известным на весь мир.

И вот, уже на следующий день игроки маршировали по пустыне и сражались против опаснейших монстров без единой мысли о том, чтобы уйти или высказать какую-нибудь жалобу.

Благодаря влиянию СМИ они поняли, какой негатив их может поджидать со стороны общественности.

– Вот, теперь я действительно вижу, что они стараются, – произнёс довольный 1-ый МЕЧ.

Ну, а что касается Бакуса и остальных… Ранним утром следующего дня они поспешно вернулись.

– Приношу свои огромные извинения. Я буду сражаться вдвое активнее, чем раньше.

Потребовались всего сутки, чтобы его отношение к происходящему полностью изменилось.

***

Отобрав некоторую часть из тех игроков, которые выразили согласие бороться против Кэйберна, Виид отправился вместе с ними на охоту.

Маги и лучники восседали верхом на авиаках, тогда как их противниками были самые разнообразные монстры, выползающие из подземелий и стремящиеся захватить человеческие города.

– Огонь! Уничтожить их!

Едва Виид отдавал приказ, тысячи магических заклинаний и стрел обрушивались на землю, не оставляя от монстров даже мокрого места.

И это было делом рук представителей ремесленных профессий, которые лучше всего специализировались в дистанционных атаках!

Впрочем, среди присутствующих монстров встречались и такие, убить которых было чрезвычайно сложно. Появившись из самых глубоких подземелий, они были способны противостоять магическим атакам.

Чудовища сопротивлялись, бросая в небо огромные камни, и активировали свои особые способности, поднимающие ветер.

Тем не менее на это у Виида уже был заготовлен ответ.

– Восстание Нежити!

Сочетание магов и некромантов, которое никогда прежде не казалось гармоничным!

Скелеты, зомби и рыцари смерти заставляли монстров увязаться с ними в ближний бой, предоставляя тем самым возможность игрокам благополучно отстреливать их дальними атаками.

И всё это просто-напросто шокировало игроков.

– Я получил так много уровней…

– А боевых достижений сколько? Я уже сбился со счёта.

Находясь в группе, игроки зачастую использовали направленные заклинания и навыки, наносящие смертельный урон всего лишь одному-двум противникам.

Однако благодаря Вииду они смогли спамить широкодиапазонные заклинания, вызывающие массовое уничтожение.

Приносили свою пользу и авиаки. Они пикировали на монстров, вцепляясь в них своими острейшими клювами и когтями. Не порхали без дела даже авиаки-новички, на которых была возложена ответственность за спуск на землю и сбор добычи.

Находящиеся в воздухе маги не могли определить, кто убил какого монстра. Вот почему было принято решение о том, чтобы

продать добычу и разделить прибыль.

– Ничего себе… Это просто чудесно.

– Разве скорость прокачки не стала в десять раз выше обычной?

– Если бы я следовал за Виидом с самого начала, то уже наверняка был бы 600-го уровня…

Маги и лучники, близящиеся к 500-му уровню, были переполнены волнением.

Темпы их роста были невероятно высокими, особенно учитывая тот факт, что вместе с этим они помогали повысить безопасность регионов.

Удивлены были даже Пэйл с Ромуной.

«Скорость охоты действительно высокая. Это потрясающе. Однако скоро эти люди поймут, что скорость – это ещё не всё».

«Можно по-настоящему осознать потенциал интенсивного труда, просто наблюдая за Виидом».

Охота продолжалась до позднего вечера, но игроки были слишком воодушевлены, чтобы жаловаться. Тем не менее, вскоре солнце зашло, и когда на небе появились звёзды, кто-то осторожно подлетел к парящему на 3-ей Виверне Виииду и спросил:

– Извините… Когда мы собираемся сделать перерыв?

– Отдохните на заднем сиденье.

– Простите?

– Скоро будет пятиминутный перерыв.

– Это… такой отдых?

– Мы будем отдыхать во время перелёта и будем сражаться сразу же, как прибудем в пункт назначения.

– …

– Кстати, Вы голодны?

– Ах, ещё бы!

– Не переживайте, я всё организовал. Как только мы зачистим следующее охотничье угодье, молодые авиаки принесут нам ланч-боксы. Благодаря этому мы сможем без промедления вылететь к следующему месту сражения.

Бесконечный, строжайший боевой график!

Впрочем, на следующий день по телевизору показали разоблачение бунта в южной пустыне, в результате чего маги и лучники, которые были слегка недовольны отсутствием отдыха, тут же закрыли свои рты. Нет, правильнее было сказать, что у них попросту не было лишней энергии для жалоб.

Таким образом, в результате данной операции угрожавшие Версальскому Континенту монстры начали нести огромные потери, а бесчисленное количество городов и деревушек было

наконец-то освобождено.

Глава 11. План по аннигиляции (часть 2)

– Переверните здесь всё кверху дном. Осмотрите каждый камешек и каждую песчинку. Не упустите ничего, каким бы незначительным это ни было.

– Предлагаю прочитать каждую книгу как минимум трижды. Чтобы наверняка.

– Пожалуйста, не забывайте возвращать прочитанные вами книги и документы в исходное местоположение. Волонтеры продолжат чтение.

Как только Виид решил убить Кэйберна, пришли в движение даже те игроки, которые были неспособны к ведению боя. Новички и торговцы отправились искать информацию в Великую Библиотеку Моры, которая содержала огромные объёмы данных.

Они тщательно искали такие ключевые слова, как дракон, Кэйберн, дыхание и так далее.

– Всё не то… Та информация, которая нам попадается, относится к заданиям F-ранга.

– Ищите связанные задания или цепочки квестов.

– Это всё простые задания, такие как «Поиск Отпечатка Лап Дракона». Ну, или рассказ истории о драконах в таверне.

– Существует много данных о севере, но вот информация о Центральном Континенте отсутствует.

– Понятно. Просто прошло не так много времени с тех пор, как этот регион присоединился к нам.

– В отдельную графу записывайте задания, к которым вы относитесь с подозрением, даже если это подозрение самое маленькое. Мы не можем себе позволить упустить ни одной детали.

Оказав помощь в победе над чёрным драконом, эти люди могли стать героями.

Кроме того, Виид и Торговая Компания Манауэ сделали публичное заявление:

Предоставление жизненно-важной информации для победы над Чёрным Драконом Кэйберном будет компенсировано 1,000,000 золота.

Для обычных игроков ниже 200-го уровня 1 миллион золотых монет был самым настоящим неиссякаемым водопадом сокровищ. Даже снабдив себя полным комплектом экипировки, аксессуарами и купив лучшего скакуна, они вряд ли бы потратили даже половину от этой суммы.

Конечно, эта сумма не позволила бы им приобрести легендарные артефакты, однако вполне позволяла купить дом и

установить себе вполне комфортный уровень жизни.

Таким образом, от обилия новичков в библиотеке Моры было не протолкнуться. Они сканировали своими пронзительными взглядами все имеющиеся книги и свитки.

Не сидели без дела и авантюристы. Когда Империя Хэйвен доминировала на Центральном Континенте, они даже мечтать не могли о выполнении каких-либо крупных заданий без получения её одобрения, так что теперь с радостью ухватились за предоставленную им возможность отличиться.

– Если это приключение связано с драконом, то я в деле.

– Разве обычное принятие задание не означает, что я смогу путешествовать вместе с Виидом?

– Да уж, это будет просто удивительно. Каждый наш день будет транслироваться в прямом эфире.

После того как Империя Арпен установила контроль над центральными регионами, авантюристы получили возможность свободно посещать любые охотничьи угодья и подземелья, а потому незамедлительно принялись выполнять задания, которые уже давно хотели пройти.

Предметы, которые годами пылились в их инвентарях, наконец-то были доставлены куда следует, благодаря чему авантюристы смогли перейти к следующим этапам.

Раскопки реликвий, сундуков с сокровищами, древних свитков, книг навыков и экипировки вызвали самый настоящий экономический бум.

Специальные артефакты, которые способствовали повышению урожайности или увеличению эффективности горной промышленности, продавались за несколько секунд после выставления на аукционе.

И всё это очень позитивно сказалось на развитии Империи Арпен, контролирующей Центральный Континент.

– Отправиться в приключение вместе с Виидом – настоящая честь. Я тут же стану самым известным игроком континента.

– Разве Виид не завершит это задание сразу же, как только плотно за него возьмётся? Если честно, я сомневаюсь, что он вообще человек. Виид может сделать что угодно. Он преодолевает любые невзгоды.

– Здорово даже просто помогать ему в чём-то.

– Особенно, если за это платят деньги! Вы слышали о миллионном гонораре? Да за эти деньги можно купить дом и машину! Если повезёт, можно стать богатым человеком!

– Верно. Мы, вероятно, заработаем несколько миллионов.

– Да уж, такая возможность может больше и не представиться.

Благодаря доходам от рекламы и выплатам от телестанций Виид получил возможность привлечь известных авантюристов со всего континента не только славой и честью, но ещё и деньгами.

Другими словами, на данный момент трудно было найти человека, который бы так или иначе не способствовал в противостоянии Кэйберну.

***

– Это катастрофа… – пробормотал Лефей, вернувшись в Крепость Фения.

Это была неофициальная западная столица бывшей Империи Хэйвен, которая некогда могла похвастаться своими огромными размерами и высочайшим уровнем развития. Теперь же она была совершенно пустой.

Нет, если быть точнее, внутри города бродили только местные жители и члены Гильдии Гермес.

– …

Практически все игроки, ведущие свою активность на территориях Империи Хэйвен, приняли решение о переходе в Северный или Центральный Континенты, поскольку им не хотелось находиться на борту утопающей страны. Поскольку Фения граничила с территорией Империи Арпен только своей северной частью, Лефей принял решение перекрыть границу, но… это оказалось совершенно бессмысленно.

– Такси из города. Всего 5 золотых.

Благодаря игровым форумам игроки, которые хотели поскорее убраться отсюда, получили прекрасную возможность сделать это, воспользовавшись услугами авиаков. Естественно, авиаки не доставляли их на далёкие северные территории, а всего лишь переносили через границу, что было совершенно несложной задачей.

От этой дополнительной подработки авиаки получали достаточно большую прибыль, в то время как игроки, некогда проживавшие на территории Империи Хэйвен, получили возможность сбежать. Это был самый настоящий побег.

Игроки не хотели отказываться от яркой, динамичной атмосферы и свободы Империи Арпен.

– Эх-х… – опершись о стену, тяжело вздохнул Лефей.

Ясное, яркое голубое небо и отличная погода вызвали у него горькую улыбку.

По его расчетам, появление Кэйберна должно было помочь им в битве, а не оказаться причиной, сплотившей всех игроков.

Теперь же на территориях региона Хэйвен остались только игроки Гильдии Гермес.

– Вот такая наша история…

***

Тем, кто получил наибольшую выгоду от подготовки к убийству Кэйберна, естественно, оказался сам Виид.

– Вы получили новый уровень.

– Текущее значение Призыва Нежити достигло максимального значения и перешло на высший уровень!

Теперь Вы можете призывать легендарную нежить и поднимать специальные трупы (эльфов, духов и т.д.).

Отныне вся нежить и низкоуровневые монстры будут смотреть на Вас, как на истинного Тёмного Властелина! Обладая достаточным количеством Славы, Вы сможете командовать бесчисленными ордами живых мертвецов.

Вы можете начать исследования по превращению в лича. Личи – существа, преодолевшие человеческие ограничения и обладающие способностью поглощать Здоровье и ману других живых существ. Личи не слабеют от лучей солнечного света. Тем не менее, став личем, Вы начнёте ощущать непреодолимый зов тьмы.

– Вы можете приступить к выполнению заданий, оставленных расой демонов.

– Вы получили колоссальное просветление в магии.

Скорость восстановления маны увеличилась на 25%.

Интеллект и Мудрость навсегда увеличились на 10.

Проницательность увеличилась на 5.

– Вера уменьшилась на 120.

Высший уровень призыва нежити!

Сменив класс на воинский, Виид существенно расширил свой арсенал боевых навыков. Тем не менее даже после этого он то и дело прибегал к призыву нежити.

Итак, полностью довольный собой, он принялся осматривать павших от его руки монстров.

«Легкотня. Всё, что мне нужно сделать, так это добить замедленных и раненых монстров после того, как над ними поработали маги».

Как только время перезарядки навыка подходило к концу, он тут же призывал новую нежить, расчищая тем самым поле боя. Маги, принимавшие участие в битве, не имели к подобной тактике серьёзных претензий, поскольку нанесение урона монстрам позволяло им прокачивать свои заклинания.

Помимо этого, Виид время от времени наслаждался ближним боем с Мечом Лоа в руках. Его целью были монстры 500-го уровня, которые время от времени появлялись.

Благодаря своему боевому опыту и разнообразным навыкам он никогда не попадал в опасные ситуации. Кроме того…

– Сила святого духа, спаси этого человека от боли. Исцеляющее Прикосновение!

Сотни лучей света оберегали его даже от малейшей травмы.

И стояло за этим подразделение жрецов, парящее верхом на авиаках и поддерживающее Виида с воздуха.

А затем совершенно внезапно появился монстр, обладающий примерно 600-ым уровнем. Чудовище было похоже на гладиатора, с которым Виид встретился в Колизее, и…

– Человек. Я отрежу твою голову и заставлю осознать, насколько ты слаб, – провозгласил монстр, стоя среди трупов своих убитых сородичей.

«Если сражаться с ним один на один… Это будет пустой тратой времени, но я должен подыграть ему».

– Что ж, попробуй, – пожал плечами Виид, уперев кончик меча аккурат в землю и пристально глядя на существо, напоминающее собой что-то среднее между человеком, птицей и демоном.

Позиция Виида была очевидно насмешливой, а потому побуждала монстра действовать.

«На меня сейчас смотрят сотни тысяч зрителей… Будет нехорошо, если я проиграю кому-то, кроме Бадырея».

Конечно, проиграть монстру было не зазорно. Однако, с учётом положения Виида, его гордость будет смята, как лист бумаги.

С Бадыреем у них были глубокие отношения, которые выстроились во время многолетнего соперничества. В долгосрочной перспективе Виид воспринимал их скорее как состязание за власть, а потому не испытывал особого давления.

Даже если бы он сейчас проиграл Бадырею, то, учитывая ситуацию Гильдии Гермес, Империя Арпен всё равно сохранила бы прочные позиции.

Однако проигрыш монстру продемонстрировал бы его пределы.

Если он, пытаясь избавиться от Кэйберна, не сможет победить даже его пешку, то игроков постигнет огромное разочарование.

И вот, в тот самый момент, когда монстр исчез с поля зрения, он бросил своё тело в сторону.

«Кажется, мне предстоит битва с невидимым противником».

Монстр и вправду обладал способностью к маскировке, которая скрывала его от посторонних взглядов на 10 секунд! Кроме того, чудовище обладало крыльями, что позволяло ему наносить удары с воздуха.

В общем, это был сложнейший противник, с которым бы не захотел сражаться ни один, даже самый храбрый воин. И вот,

когда Виид бросился в сторону, мимо его ушей просвистел порыв ветра.

Судя по всему, когти монстра пронеслись аккурат там, где он стоял всего секунду назад.

– Техника секущего ножа лунного света! – взмахнул мечом Виид, и свет с его клинка тут же врезался во что-то невидимое.

Эффект навыка разлетелся на миллионы частиц, и на короткое мгновение гротескный облик птице-демона раскрылся.

Одновременно с этим чудовище выбросило вперёд свою огромную лапу. Движение было практически неуловимым, однако Виид примерно знал, куда оно собирается атаковать.

«Учитывая расстояние и размеры его тела, удары наносятся сверху вниз, так что с наибольшей вероятностью оно целится в голову и плечи», – подумал Виид, после чего поднял клинок и заблокировал лапу монстра.

Скжр-р-р-р!

Столкновение с когтями вызвало неприятный полуметаллический скрежет.

Чудовище было способно к магии, левитации, быстрому перемещению и маскировке, однако у него была фатальная слабость, которая заключалась в низкой силе.

Несмотря на это, Виид даже не думал о том, чтобы попытаться оттолкнуть его назад. Куда выгоднее было использовать более высокую мощь, чтобы нанести сокрушительные удары.

Конечно, использование подавляющей силы часто позволяло победить, но… но данная тактика была хороша лишь для безрассудных сражений.

Таким образом, Виид без раздумий активировал один из своих навыков.

– Божественное Пламя!

Священное пламя, благословлённое Богиней Гестией, тут же окутало Меч Лоа, после чего скользнуло вперёд и атаковало монстра.

Против таких созданий, как это, пламя было в пять раз эффективнее обычных ударов.

– Гр-р-рах! Я презираю пламя! – взревело чудовище.

Человеко-птице-демон… больше всего на свете оно ненавидело пламя и священную силу.

И вот, в результате этого подожженное святым пламенем тело монстра стало полностью видно. Тем не менее сдаваться монстр не планировал.

– Токсичный Взрыв! – воскликнул он, метнув во все стороны шарики, которые тут же взорвались и окутали окружающее

пространство ядовитым туманом.

– Вы были отравлены.

Ваше закалённое тело сопротивляется эффекту отравления.

Каждую секунду Вы будете терять 960 единиц Здоровья.

– Доспехи Небесного Повелителя подавили эффект паралича.

Будь на месте Виида другой игрок, он бы терял каждую секунду по 7,000 единиц Здоровья. Однако благодаря своим высоким характеристикам и экипировке скульптор свёл получаемый урон к минимуму.

– Река Лавы!

Как только Виид активировал это умение, земля взорвалась, извергнув целые потоки лавы, окутавшие тело монстра и нивелировавшие действие яда.

– Гра-а-а-а-а!

Одновременно с этим активировалось сопротивление чудовища, отражающее часть всего получаемого урона.

– Отныне Вы будете ежесекундно получать 1,800 единиц урона от огня.

Благодаря эффекту Грааля Святого Пламени Вы невосприимчивы к урону от огня.

Земля треснула, и отовсюду начал исходить пар.

Уровень подобных разрушений сильно отличался от тех, которые сопутствовали предыдущим сражениям. Мощь Виида была усилена божественным пламенем, а к его ударам был добавлен эффект Грааля Святого Пламени.

Земля прямо-таки таяла под ногами, от чего скульптор невольно вспомнил свою битву с демоном промежуточного класса, Даламом.

«Нет ничего более раздражающего, чем особые способности демонов».

По сути, уровень демонов ещё ни о чём не говорил. Эти существа обладали высокими показателями Здоровья и обладали характеристиками, которым было чрезвычайно трудно противостоять.

По сравнению с другими монстрами 600-го уровня, демоны могли продемонстрировать боевые способности, сопоставимые с несколькими десятками чудовищ подобного типа. Против них не работал даже такой мощный боевой инструмент, как высшая нежить.

Другими словами, наиболее эффективным типом сражения с ними было использование чистых боевых способностей.

И вот, пока горящий монстр продолжал размахивать своими огромными лапами, Виид прошёл сквозь плавающие в воздухе пространственные врата и активировал ещё одну способность:

– Техника Клонирования Меча!

Зрелище было достаточно эффектным. Всего секунду назад Виид вошёл в одни-единственные пространственные врата, а вышел уже из пятидесяти вместе с таким же количеством клонов.

А затем воздух пронзил целый шквал мечей, рассекающих тело наполовину демона.

Глава 12. План по аннигиляции (часть 3)

– Ну, и дела…

– Это просто потрясающе.

Наблюдая за битвой между Виидом и монстром, игроки не переставали удивляться. В одиночку противостоять боссу такого уровня было просто невозможно. Тем не менее преимущество явно было за скульптором.

Высокие навыки владения мечом и секретные техники, вершиной которых стал вызов кипящей лавы, вызывали неподдельное уважение у каждого из присутствующих.

Да и в общем, сцена сражения против босса-монстра была мечтой всех воинов без исключения.

– Теперь я действительно понимаю, насколько Виид силён.

– Вблизи всё выглядит совсем не так, как по телевизору. Когда Виид выполнял свои задания, мне казалось, что он борется чуть ли не за каждый шаг вперёд, но сейчас я начинаю понимать, что он и вправду хорош.

– Неудивительно, что он преуспел во всех этих заданиях.

Впрочем, не менее удовлетворённым был и сам Виид. По правде говоря, до недавнего времени он был не таким сильным. В зависимости от того, как использовались его перчатки, он мог как ускользнуть от опасности, так и получить возможность атаковать, повышая тем самым свой боевой уровень в несколько раз.

Не следовало забывать и про доспехи, вышедшие из-под рук сразу двух кузнецов-мастеров. Созданные из гелия, они постоянно регенерировали его ману и обладали первоклассной защитой.

Ну, и в завершении – благословления богов!

В битве с демонами такие дружественные боги, как Фрея и Гестия, всегда наделяли его благословлениями.

«Божественное благословление. Нет никаких сомнений в том, что это результат веры, очков вклада и высокой Чести».

Конечно, данное утверждение пока что находилось на уровне теории, однако Виид был в этом уверен.

Кроме того, дополнительный эффект предоставлял ещё и титул «Тот, кто победил демона».

Это был редкий титул, полученный им после убийства демона средней категории, Делама, а его эффект состоял в шестнадцатипроцентном усилении атаки при вступлении в битву с монстрами и прочими существами, связанными с демонами.

Кроме того, титул позволял выявлять их слабые стороны для произведения более эффективных атак.

Другими словами, Виид мог стать как минимум вдвое

сильнее, чем когда он сражался с обычными монстрами.

– Вы получили новый уровень.

Воин из демонического Клана Страданий обрёл вечный покой.

Благодаря данному боевому достижению, Ваша Слава увеличилась на 3,500.

Ваша Харизма увеличилась на 1.

Ваша Сила увеличилась на 1.

Как и следовало ожидать, за победу над таким противником Виид получил дополнительные очки характеристик. Он даже подумал, что неплохо было бы сосредоточиться на охоте именно за такими, демоническими, существами.

Вполне вероятно, что по всему Версальскому Континенту были разбросаны подземелья, так или иначе связанные с демонами. Правда, поскольку такие подземелья, как правило, были хорошо спрятаны, ему понадобилась бы помощь опытных авантюристов и воров, которые смогли бы их отыскать. А это было уже не совсем хорошо, поскольку представители данных профессий работали только за хорошее вознаграждение.

«Ладно, пора переходить к следующему месту».

Выстроившись в идеальном порядке под командованием Виида, игроки забрались на спины авиаков. Они спокойно летели над Версальским Континентом, убивая каждого монстра, который попадал в их поле зрения.

Время от времени вспыхивало воздушное сражение, и на огромные полчища монстров обрушивался поток магических заклинаний.

Беспощадная сила магии и стрел быстро превращала монстров в груды трупов, однако… весь этот процесс был сильно утомительным и для самих игроков.

– Уф-ф… Кажется, я сейчас умру.

– Я больше не могу идти дальше.

Впрочем, пока обессиленные маги лежали на спинах авиаков, монстры продолжали уничтожаться нежитью Виида.

Они получали опыт от смерти раненых ими монстров, а вся добыча успешно подбиралась вспомогательными отрядами авиаков.

Всё, что нужно было делать магам – это произносить заклинания, когда у них восстанавливалось достаточно маны.

– Не знаю, как у вас, но мой опыт растёт в девять раз быстрее обычного.

– Всё-таки недаром я закупился зельями восстановления маны. У меня этот процесс идёт в тринадцать раз быстрее.

– В тринадцать!?

– Угу. Я использую наступательные широкодиапазонные заклинания сразу же, как только это позволяет моя мана. Да и перерывов практически не делаю.

– Если бы мы делали так с самого начала, Гильдия Гермес попросту бы не дожила до битвы на Гарнавской Равнине.

Игроки-маги были в восторге от стиля охоты Виида.

Впрочем, это был и вправду чрезвычайно эффективный метод очистки земель, захваченных монстрами.

– Не лежать! Мы будем сражаться, пока последний монстр не будет убит!

– Посмотрите на врага, точно прицельтесь и стреляйте. Поставщики стрел сделают всё возможное, чтобы они у вас никогда не кончались!

В отличие от магов, лучники не отдыхали и продолжали бесконечный обстрел. Солдаты дракона и могущественные монстры, как правило, обладали высоким сопротивлением к магии, а потому за их ликвидацию отвечали именно лучники.

– Мои руки больше не могут держать лук…

– Терпи!

– Я не могу. Я всё.

– Нас снимают! Терпи, кому сказал!

– Хнык…

Через боль и слёзы лучники продолжали охотиться. В конце концов к ним присоединился даже Виид, начав обстреливать монстров, которые были заняты противостоянием с нежитью.

– Он стреляет так же хорошо, как и мы. Видеозаписи определённо не были отредактированы.

– Никаких особых способностей он не использует. Просто базовая стрельба из лука.

– Тем не менее, он такой же точный, как и мы.

– Да… Он хорош.

– Он умеет использовать магию и превосходен в дальнем бою. Если честно, мне как-то страшно…

– Не забывайте, что он ещё и скульптор, кузнец, портной и повар.

– Я слышал, что Виид ещё и кораблестроением занимался.

Таким образом, проблема с большими группами монстров на Северном и Центральном Континентах была решена, и города стали немного безопаснее.

И благодарить за это стоило 400,000 игроков, рискующих своими жизнями.

Рисковал и Виид. Получив класс воина, он прыгал в самую гущу боя. Он собственноручно убивал боссов и побеждал остальных, вызывая нежить!

– Вы получили очки опыта.

– Вы получили боевое достижение и удостоились титула «Храбрый Воин».

Максимальный запас Вашего Здоровья увеличился на 50.

Ваша Сила увеличилась на 1.

– Ла-ла-ла!

– Если честно, я начинаю сомневаться, что он является человеком.

– Чтобы выиграть у Гильдии Гермес, нужно быть таким же суровым, как он…

– Если я попробую жить так, как он, то умру уже на второй день…

Игроки постепенно начали приходить к пониманию истинной личности Виида. Издалека он, казалось, изо всех сил пытался защитить континент от монстров, однако вблизи становилось ясно, что Виид просто наслаждается бесконечной охотой и ростом.

– Впрочем, никто не мешает делать то же самое и нам.

– Согласен.

А тем временем некромантка Жанна и другие маги объединили свои усилия с авиаками, организовав собственный охотничий отряд.

Их боевой уровень нельзя было сравнивать с теми войсками, которые возглавлял Виид, поскольку их собралось всего лишь около ста-двухсот человек. В связи с этим, они не могли охотиться на полчища монстров, среди которых присутствовали солдаты дракона, однако им всё же удалось убить значительное количество чудовищ.

Не менее активно действовали и другие игроки, разбросанные по Северному и Центральному Континентам.

***

Пока Виид руководил огромным количеством игроков и уничтожал монстров, деятельность Кэйберна продолжалась.

Был разрушен Замок Теневой Вершины, являвшийся бывшей столицей Королевства Идерн, а от вторжения монстров пало 27 деревень и 4 города.

– Это просто чудесная защита.

– Да. Урон невелик даже несмотря на то, что монстры продолжают громить Версальский Континент. Потери намного ниже, чем предсказывали игроки из Гильдии Гермес.

– Они считали, что каждую неделю будет разрушаться как минимум по двадцать городов.

– Верно. Тем не менее, Виид и другие игроки значительно сократили популяцию монстров и благодаря прочным стенам

организовали отличную защиту.

– Конечно, за пределами городских стен творится настоящий ужас, но… не всё так плохо, как могло быть.

Осада происходила одновременно в более чем ста местах, что неизбежно привело к определённым потерям. И вот, спустя несколько дней…

– Внимание, духи и феи предупреждают, что через неделю Кэйберн отправится в Герон.

Замок Герон старого Королевства Нест.

Следующей целью стал испытанный временем замок, через который протекала прекрасная Река Верона. А после того, как он превратился в руины, вся окрестная область стала попросту кишеть монстрами.

Сколько бы усилий не прилагал Виид, проблема не устранялись. Страдал даже Северный Континент, который игроки защищали уже чуть ли не из последних сил.

«Рано… Ещё рано».

Виид чувствовал, как в его сердце закипает ярость, но он решительно подавил её.

«Просто потерпите, пока я не закончу охоту. А потом я разберу этого дракона на части. Он будет моим, начиная от клыков, заканчивая хвостом».

Несмотря на то, что время тикало, Виид тоже набирал уровни. Правда, безопасность Империи Арпен ухудшалась, и участились случаи нападения на торговые караваны и путешествующих игроков.

«Я должен двигаться более эффективно…».

– Вы получили новый уровень.

524-ый уровень.

Виид уничтожал группы монстров и качал как своего персонажа, так и других игроков.

Тем временем в библиотеке Моры продолжался тщательный поиск записей о Кэйберне.

Манауэ: – я получил 37 записей, связанных с чёрным драконом.

Получив сообщение своего коллеги, он тут же послал за ними Юрин и вскоре уже внимательно осматривал.

– Вы получили важную информацию о Кэйберне, также известном как Тиран и Чёрный Дракон.

По некоторым оценкам, этому дракону около 1,700 лет. В молодости он любил путешествовать по континенту и принял участие в некоторых исторических событиях:

Кровавая Баня Папуакина (запись подтверждена).

Презрение Генерда (запись подтверждена).

Уничтожение (запись подтверждена).

Чёрный Воин (запись не подтверждена).

Синий Мох (запись не подтверждена).

Рождение Тёмной Магии (запись не подтверждена).

Падение Империи Нифльхейм (запись подтверждена).

Кэйберн горд и жесток. Он любит драгоценности, напитки и вкусную еду.

Время от времени он нарушает свои же соглашения, а потому ему ни в коем случае нельзя доверять.

Текущий прогресс получения заданий, связанных с Кэйберном: 62%.

Кровавая Баня Папуакина и Презрение Генерда представляли собой исторические события, хорошо известные истории Версальского Континента.

Несколько городов исчезло всего лишь за один день. И связано это было с Кэйберном.

Взять, к примеру, записи известного летописца «Кровавая Баня Папуакина #2».

[Это был сущий ад. Казалось, что само небо решило покарать людей.

Повсюду пылало чёрное пламя, а величайшие крепости, замки и стены сгорали дотла за считанные минуты.

И причиной тому был чёрный дракон, спустившийся с небес и заявивший:

– Соберите золото и постройте в мою честь новый замок. Тогда я вознагражу вас всех силой покорить другие королевства. Если вы откажетесь и не принесёте мне дань, то столкнётесь с серьёзными последствиями. На всё про всё у вас год.

Мэр Манхарт, дрожа от страха, сразу же принял это предложение.

В конце концов, кто мог пойти против мощи дракона?

Люди расплавили всё имеющееся золото и приступили к строительству замка. Увы, спустя год была завершена лишь половина того замка, который хотел увидеть Кэйберн.

Затаив дыхание, люди уставились в небо, и…

– Бесполезные людишки. Вы не смогли исполнить даже самый простой приказ. Но даже несмотря на то, что вы нарушили своё обещание, я пощажу вас.

Всемогущий Кэйберн пощадил их. Конечно, люди лишились всех золотых запасов, однако смогли живыми вернуться к своим перепуганным жёнам.

Но вот, когда они уже почувствовали себя в безопасности и зажили счастливой жизнью… Тогда Кэйберн вновь прилетел к ним.

– Ваш вид заслуживает уничтожения!

– О, могучий дракон… Ты сказал, что не станешь наказывать нас!

– А я наказываю вас вовсе не за нарушение обещаний. Просто вы – существа, которые заслуживают исчезновения.

Возразить на это мэр Манхарт не успел, поскольку уже через мгновенье был мёртв.

И тогда всем остальным стало понятно: план дракона с самого начала не предполагал их выживание].

Глава 13. На перекрёстке заданий (часть 1)

Читая записи о кровавом побоище в Папуакине, Виид чувствовал некоторую подозрительность.

«Кайберн имел обыкновение нападать на людей даже в прошлом…?»

Чёрный дракон. Учитывая историю этого существа, вывод напрашивался сам по себе – ему никогда и ни в чём нельзя было доверять. В глазах Виида он выглядел закоренелым преступником, который кроме насилия и воровства больше ничего не знал.

А через пару дней Виду пришло сообщение с Центрального Континента. Оно касалось наёмника по прозвищу Чёрный Воин, который некогда служил Кэйберну.

Чёрный Воин был связан с Культом Земли, украв у них священный артефакт, Молот Земли. Естественно, сделал он это по приказу своего господина, Кэйберна.

«Он действительно жил только для себя…».

Итак, с помощью игроков удалось собрать информацию, которую Виид бы не получил даже за несколько месяцев упорных поисков.

А затем перед его глазами всплыло информационное окошко.

– Вы успешно выполнили задание «Истинный Воин».

– По мере того, как Вы углубляетесь в прошлое чёрного дракона Кэйберна, Вы начинаете осознавать его ужасную натуру. Ущерб, нанесённый им человечеству и другим расам, поистине огромен.

Каждое разумное существо мечтает избавиться от Кэйберна.

Воин… Вы всё ещё можете остановить чёрного дракона. Однако сперва Вам следует поговорить с мудрецом Брио из Октурна.

В качестве награды за выполнение этого поручения все Ваши характеристики увеличатся на 5 пунктов.

После разговора с Брио Вы получите доступ к следующему этапу задания: «Решение Воина».

– Октурн, значит…

Виид чувствовал себя несколько обеспокоенным, поскольку Октурн, где проживал Брио, являлся одним из городов, расположенных в регионе Хэйвен.

– Гильдия Гермес не позволит расхаживать мне по своим владениям. И что же тогда делать? Собирать войска?

– Это возможно, – ответила стоящая рядом Лимона. Она считала, что ради уничтожения Чёрного Дракона люди не

побоятся вторгнуться даже в земли Гильдии Гермес.

Конечно, им не удастся мобилизовать столь значительную силу, как для битвы на Гарнавской Равнине, но и гермесовцы были серьёзно ослаблены.

Она считала, что территории Хэйвен могут быть легко завоёваны. А это, в свою очередь, будет означать полное объединение континента.

И Виид это прекрасно понимал. Он помнил, что Корпорация Юникорн пообещала главный приз тому, кому удастся сделать это. Ну и, помимо всего прочего, звание первого Императора, сумевшего добиться полного единства, несло в себе неоспоримую славу и честь.

Конечно, Виид был очень честолюбив, но, опять же, ничто не было столь опасно, как недооценка противника.

Если загнать гермесовцев в угол и поставить под угрозу само их существование, игроки Гильдии Гермес будут вести ожесточённое сражение за каждый клочок земли.

Да, Гильдия Гермес проиграла битву на Гарнавской Равнине и отказалась от господства над континентом, однако территория бывшего Королевства Хэйвен была её изначальным и естественным оплотом.

«Если мы будем атаковать безрассудно, то вероятность уничтожения континента Кэйберном или монстрами сильно возрастёт. Это как богомол, преследующий цикаду и не подозревающий об иволге позади себя», – подумал Виид, окончательно определившись со своими приоритетами:

– Нет. Я считаю, что мы не должны терять время. Гильдия Гермес подождёт. Я отправлюсь туда один.

Итак, взяв Юрин, Виид проник в Октурн благодаря её картинной телепортации.

Октурн, альма-матер всех учёных, представлял собой тихий городок, где игроки были ещё большей редкостью, чем НПС-жители.

Население Хэйвена в последнее время резко сократилось. Да и сам город никогда не был популярен среди тех, кто не являлся искателем приключений, заинтересованных в создании карт, биологии растений, изучении характеристик монстров или истории.

Что касается мудреца по имени Брио – он жил в огромном особняке, а потому найти его не составляло труда. Довольно легко Виид миновал и пост стражи, выставленный у его ворот.

– Чего Вам здесь на… Боже мой! Это же авантюрист, который переписывает саму историю!

– Здравствуйте. Что ж, если вы меня узнали, я войду?

Слава Мастера-Скульптора легко провела его через ворота, и вскоре он увидел самого мудреца Брио.

Как выяснилось, это был старик с абсолютно седыми волосами.

– Наконец-то Вы здесь. Молодые действительно во всём превосходят стариков…

– Для меня большая честь встретить настоящего мудреца. Меня зовут Виид.

Несмотря на то, что Виид был правителем Империи Арпен, он не обмолвился об этом ни единым словом. Титул императора означал, что он мог вести себя надменно и даже отдавать приказы, но… в таких ситуациях Виид привык полагаться не на регалии, а на лесть.

– Чёрный дракон Кэйберн вгоняет мир в хаос. Я пришёл к Вам, чтобы остановить его, – всем своим видом показывая обеспокоенность, произнёс скульптор.

– Да, он должен быть остановлен вне всяческих сомнений. Тем не менее, остановить дракона – непростая задача как для человека. Это опасно… очень опасно. Даже если у тебя самый острый меч, – ответил Брио, после чего рассказал несколько историй о Кэйберне.

Все они были примерно одинаковыми, за исключением одной. Той, где упоминалось о Королевстве Тор – стране гномов, расположенной неподалёку от логова Кэйберна, и о сокровищах, которые в этом самом логове скрыты.

– В эпоху войн многие королевства предлагали дракону сокровища в обмен на его помощь. Гномы же делали это поневоле, отдавая дракону все богатства, которые им удалось накопить, получая взамен силу.

– Силу?

– Да, Кэйберн оказал им небольшую ответную услугу, благодаря чему гномы стали физически сильнее, а во многом даже умнее представителей других рас. Но это не главное. Главное то – что в логове Кэйберна куда больше сокровищ, чем у любого другого дракона.

Услышав это, Виид невольно сглотнул, тогда как поглаживающий бороду Брио продолжил рассказ:

– Возможно, в этом логове можно отыскать даже заклинание, возвращающее молодость.

– Магия молодости?

– Это особое волшебство, способное вернуть человека на пик его жизни. Кроме того, все эти сокровища, сложенные в логове, могут превратить его в самого богатого человека на континенте…

*Гульп! *

*Гульп-гульп! *

На этот раз Брио и Виид сглотнули почти одновременно.

Мудрец Брио! Поговаривали, что он был одним из самых выдающихся учёных, но… по факту Брио оказался обычным скрягой.

«Похоже, слухи об этом старике правдивы», – ухмыльнулся Виид. На самом деле, тяга к знаниям была недалека от банальной жадности, а потому Ли Хэн считал, что лучше быть корыстным эгоистом, чем переоценивающим себя упрямым мудрецом.

– Хм-хм. Сокровища собирались на протяжении нескольких сотен лет, однако получить их очень нелегко. Итак, есть только два способа, позволяющих остановить Кэйберна.

– Два, говорите?

– Первый – это острый меч, которым Вы так прекрасно владеете, тогда как другой – компромисс.

– Компромисс…

– Лишь одним Кэйберн дорожит больше всего на свете. Сокровищами. И если Вы принесёте ему сокровище, достаточно редкое и ценное, чтобы угодить ему, континент будет спасён.

*Дзынь! *

– Вы оказались на перекрёстке выбора.

Чёрный дракон, Кэйберн, – это существо, которое невероятно сложно победить усилиями человеческой расы.

Чтобы спасти мир, Вы можете либо противостоять ему, либо принести драгоценные сокровища и попросить забыть грехи людей.

Дальнейшее прохождение задания зависит от Вашего решения.

«Хм. Кажется, я должен выбрать между борьбой и предложением взятки…».

Размышляя об экономической эффективности, Виид подумал, что компромисс, благодаря которому города перестанут разрушаться, определённо более стоящий выбор, чем продолжение войны.

Успокоение Кэйберна и завоевание региона Хэйвен принесёт ему долгожданный результат. При этом, отдав Кэйберну сокровище, никто не помешает ему в будущем забрать его обратно.

«Я стану сильнее и однажды своими собственными руками прикончу эту мерзкую ящерицу. Да, кажется, такой сценарий наилучший…».

Кэйберн был чрезвычайно могущественным, и вариант с избеганием битвы был невероятно заманчивым.

– Но мне вот что любопытно.

– Что же?

– Какое сокровище удовлетворит Кэйберна?

В ответ Брио погладил бороду и, переведя взгляд на красивый сад, задумчиво произнёс:

– Чтобы удовлетворить жадность дракона, Вам придётся заполнить весь этот сад стопками из золота.

– Стопками из золота?

– Проще говоря, Вам понадобятся горы золота.

– …

– Если же таковых у Вас не имеется, Вам нужно будет предложить двести самых ценных вещей. Драгоценные камни, произведения искусства, магические предметы… Также Кэйберн примет доспехи и меч, которые носит Ваше Величество.

Виид только что вернулся из очередных охотничьих угодий, а потому под простеньким плащом и робой скрывались Доспехи Повелителя Небес, уменьшенные в размерах под его человеческий облик.

Кроме того, Виид не расставался с Мечом Лоа – лучшим клинком из когда-либо существовавших.

«И мне придётся всё это отдать…?».

Среди всего обширного списка дорогостоящего снаряжения и прочих сокровищ Виида, те, которые могли удовлетворить дракона, ограничивались примерно двадцатью предметами.

«Даже если я отдам их, этого будет недостаточно».

Конечно, он мог добавить сюда скульптурные шедевры из художественной галереи Моры, а также, во имя мира, обложить налогом авантюристов и торговцев.

Тем не менее, всё это было очень затратно. В торговле с Манауэ расчеты велись вплоть до одного процента.

«Учитывая налоговые поступления в Империю Арпен, мне придётся отдать всё, включая свои личные резервы».

Это было похоже на пиршество, заказанное на все имеющиеся деньги с последующим дозаказом жареной свинины и целой курицы!

«Этот дракон – обычный преступник, а этот мудрец… Он предлагает компромисс, словно какой-то посредник, что уже является подозрительным. Нет ни одного человека, которому я могу доверять».

Мудрецы Версальского Континента были знающими и умными существами, но далеко не все они были добродушными.

«В реальном мире всякие умники тоже любят обдирать обычных людей».

Никто не заслуживал доверия, к тому же Виид не мог исключать возможности мошенничества с доставкой

вышеописанных сокровищ.

Если у мудреца Брио была совесть, он украдёт всего один или два предмета. Но если его намерения были грязными, то он мог забрать вплоть до половины.

«Что-то здесь не так. Вся информация, которую мы собрали о Кэйберне… Практически в каждой истории говорится, что чёрный дракон любит загонять людей в ловушку».

Итак, тщательно всё обдумав, скульптор пришёл к выводу:

– Мы пролили слишком много крови. Я не уверен, что смогу убить Кэйберна этим самым мечом, но и отступать я не собираюсь.

– Подумайте как следует. Дракон – это слишком серьёзный противник. Небольшая уступка не повредит Вашей высокой репутации.

– У людей нет причин подвергаться жестокому обращению. Если мы уступим Кэйберну здесь и сейчас, это не гарантирует конец его жадности. Мы будем бесконечно эксплуатироваться, как гномы Тора.

*Дзынь! *

– Вы приняли важное сюжетное решение.

Во имя мира Вы поклялись сражаться с чёрным драконом Кэйберном.

– Кэйберн – опасное существо, которому нельзя доверять.

Основываясь на собранной информации, Вы приняли правильное решение.

Ваша Проницательность навсегда увеличилась на 15.

– М-м…

К счастью, Виид не повёлся на более простой вариант.

«Да уж, доверять и вправду никому нельзя», – подумал он, тогда как Брио с ноткой сожаления в голосе произнёс:

– Битва – не всегда хороший ответ. Я уверен, что успокою Кэйберна, если пойду к нему и всё объясню…

– …

На мгновение Виид задумался.

«Почему бы не убить этого парня прямо сейчас? Могу поспорить, что если обыщу подвал этого здания, то найду много сокровищ».

Разница между вором и мудрецом была незначительной.

Но, к счастью для Брио, он тут же перевёл тему на историю, связанную с заданием.

– Острый меч притупляет глаза и разум воина. Это безрассудный путь, но уже была одна женщина, которая также решила использовать свой меч против Кэйберна. Это полуэльфийка по имени Вишур. Тем не менее, она ушла в

Лабиринт Зода, и с тех пор её больше никто не видел.

– Она не вернулась?

– Да. Она исчезла. Если ты сможешь её спасти, она окажется большой переменной в битве с Кэйберном.

Полуэльфийка Вишур. Это была полукровка – героиня, прекрасно владеющая как мечом, так и магией призыва духов, которая давным-давно обнажила свой меч против чёрного дракона.

Она чувствовала, что от жестокости Кэйберна больно цветам и деревьям. Девушка понимала, что дракон должен быть остановлен, прежде чем мир не подвергся ещё большей угрозе.

– «Поиски исчезнувшей Вишур».

Сложность: S.

Отправляйтесь в Лабиринт Зода и отыщите пропавшую полуэльфийку.

Ограничения:

Только для Спасителя Мира.

Наивысший уровень Славы.

– Вы не можете отказаться от данного задания.

– Вы приняли задание.

Глава 14. На перекрёстке заданий (часть 2)

«Поиски полуэльфийки Вишур означают поиски пропавшего героя эльфийской расы. А, значит, это касается эльфов», – подумал Виид, воссоединившись с Юрин и покинув Октурн.

Затем он встретился с Манауэ и попросил его разослать всем игрокам следующее сообщение:

– Мы собираем всю доступную информацию о полуэльфийке Вишур и местонахождении Лабиринта Зода, поскольку это прямо касается битвы с Кэйберном. Любой, кто предоставит жизненно-важную информацию, получит вознаграждение.

Как и следовало ожидать, эльфийские игроки мгновенно принялись докладывать всё, что знали о целевом объекте.

– Это не точно, но эльфийский старейшина рассказывал, что среди нас была одна славная мечница – наполовину-человек, наполовину-эльф.

– Поговаривают, что сильнейший из эльфов родился в восточном лесу.

– Я тоже слышал эту историю. Эльф, который овладел луком и был благословлен как землёй, так и ветром.

– Кажется, эльфийку, которая разрешила инцидент с духом Танномы, как раз звали Вишур.

– Согласен. Пока я выполнял задания F и E ранга в Танноме, мне пару раз попалось имя Вишур, выгравированное на отмершем корне одного из деревьев. Поначалу я не придал этому особого внимания, но когда антикварный магазинчик выкупил у меня этот корень за 30,000 золота, я пришёл в настоящий шок.

– Привет. Меня зовут Харуна, я эльф 510-го уровня. Всё это время я проживала в лесу, а потому хорошо знакома со старейшинами. Прошу прощения за то, что не смогла принять участие в битве на Гарнавской Равнине, поскольку мне поручили важную миссию по защите цветов. Но на этот раз я решила помочь всем, чем могу. Я поговорила с эльфийскими старейшинами, и они рассказали мне о полуэльфийке, которая обрушивала свой меч на голову всякого, кто вредил природе.

Благодаря эльфам сбор информации о полуэльфийке Вишур произошёл достаточно быстро.

С Лабиринтом Зода всё оказалось несколько сложнее, поскольку это подземелье всё ещё было неизвестно миру.

– Что ещё за Лабиринт Зода? Никогда о таком не слышал.

– Я знаю Кукланский Регион как свои пять пальцев. Вокруг есть несколько подземелий 700~800 уровня, но ни одно из них не похоже на лабиринт.

– В Кипском Регионе тоже нет Лабиринта Зода. Я прошел через все подземелья, которые только здесь есть, и могу с точностью сказать, что ни одно из них Зодом не называется. В правдивости данной информации готов поклясться своим собственным именем. С уважением, Медведь-Авантюрист.

– Я пролистал каждую книгу в Великой Библиотеке. Упоминаний о Лабиринте Зода в нём нет.

– Разве мы не должны исследовать эльфийские леса?

– Здравствуйте, я – лесной эльф, Зоранг. Мои товарищи уже шерстят леса, но пока что ничего отыскать не могут.

Огромное количество игроков откликнулось на просьбу Виида предоставить хоть какую-то информацию, словно это был их собственный интерес.

К заданию во главе с Виидом присоединялось всё больше и больше людей, тогда как на форуме шло бурное обсуждение последних событий.

– Я маг по имени Джонте. Я начал участвовать в задании Виида и охотился на протяжении последних девяти дней. Сначала мне сказали, что это корейская программа по ускоренной прокачке. Я счёл её потрясающей, поскольку с тех пор набрал семнадцать уровней. Правда, всё это время я ел только ячменный хлеб, ягоды и травяную кашу. А иногда у меня и на еду времени не было.

– С вами лучник Бороктер. Я охотился вместе с человеком вышестоящего сообщения и хочу сказать, что эти дни были настоящим охотничьим адом. В первый день я хотел использовать все свои стрелы и отправиться отдыхать, но что вы думаете произошло под вечер!? Я увидел авиаков, тащащих на себе ещё 300,000 стрел!

– А я кузнец из Моры. В настоящее время я натренировался создавать десять тысяч стрел всего за 2 часа.

– Мы должны стать роботами и просто стрелять этими стрелами. Я даже не знаю, сколько уровней я поднял и как сильно вырос мой навык стрельбы из лука. Я просто продолжаю работать, как станок на заводе.

– Я американец и хочу спросить, у всех корейцев такая же философия, как у Виида? Помнится, в начале охоты он сказал: «Не беспокойтесь о том, что вы слабее окружающих людей. Просто тяжело трудитесь и однажды получите результат». А затем, когда все мы сильно устали, он добавил: «Представьте, что у вас осталось несколько минут перед финальным экзаменом. Вы должны запомнить как можно больше, а когда закончится, это будет просто хорошим воспоминанием. Вы будете испытывать только ностальгию. У вас выработаются упорство и уверенность,

позволяющие сделать что угодно». А когда на следующее утро я хотел тайком убежать, Виид снова заговорил: «Тело может противостоять тяжелому труду. Стресс получает лишь разум. Отбросьте все мысли о том, чтобы остановиться. Ещё немного, и всё будет хорошо. Люди прекрасно адаптируются к любым условиям».

Это сообщение произвело сильное впечатление на американских форумчан. Они искренне восхитились логикой Виида, но быстро испугались.

– Прошлой ночью мне приснился сон, в которой Виид заставляет меня работать…

– Да-да! Со мной он тоже говорил во сне! И знаете, что он сказал? Вот что: «Разве это охота? Ку-хе-хе. Сейчас зачистим ещё два места, и тогда начнётся настоящая охота!».

– Виид! Вот кто настоящий дьявол, а никакой не Кэйберн!

– Я могу только восхищаться господином Пэйлом, который находится рядом с Виидом вот уже столько лет…

– Вы не правы. Каким образом Виду удалось стать таким сильным, если секрет кроется не в его боевых навыках и даже не в правильном подборе охотничьих угодий? Всё дело в интенсивном труде. Он посвящал работе всё своё свободное время. И кто после такого может с ним посоревноваться?

– Не буду раскрывать своё имя, но… мы все рабы. Мы ни о чем не думаем. Мы просто охотимся…

Пользователи, которые участвовали в задании Виида, постепенно превращались в охотничьих рабов. Они не могли сбежать, поскольку весь этот процесс беспрестанно освещали средства массовой информации. Впрочем, даже несмотря на это, некоторые из них действительно наслаждались атмосферой.

Это было чрезвычайно утомительно и жестоко, но время от времени они ощущали чувство выполненного долга.

Сталкиваясь с невероятным количеством монстров, игроки перестали бояться. На самом деле, они с нетерпением ждали того дня, когда начнётся битва с Кэйберном.

Ячменный хлеб, на который они раньше даже не смотрели, стал безумно вкусным, а десятисекундная передышка с закрытием глаз делала их по-настоящему счастливыми.

– Я в одной из охотничьих групп. Нам очень сложно, но у нас есть надежда. Когда всё это закончится, мы станем настоящими героями.

– Я уже перестал чего-либо бояться! Бу-ха-ха!

– Моя семья и друзья завидуют тому, что я появляюсь в эфире. Вчера меня даже похвалили за скорость активации магических заклинаний. Ради Виида я готов пожертвовать своей

жизнью. Конечно, нечто подобное выглядит глупо, но… Это сделало бы меня спокойным.

Превосходя муки, печаль и отчаяние, все эти люди находились в переходном состоянии.

Виид выбрал самых элитных игроков Королевской Дороги, и теперь все они начали мало-помалу приспосабливаться к суровому распорядку дня.

***

Время шло, и до Виида наконец-то дошли новости о том, что посреди Пустыни Спокойствия появилась песчаная буря.

«Информация о Лабиринте Зода и Вишур должна быть более полной, так что сейчас самое время заняться своим классовым заданием».

С этой мыслью Виид отправился в пустынную деревушку, которая находилась в непосредственной близости от места назначения.

А затем прямо перед ним показалась огромная песчаная буря радиусом в три километра. Песок смешался с облаками и был настолько плотным, что, казалось, будто потухло даже солнце.

Это было удивительное и в то же время страшное зрелище.

Мало-помалу ветер начал охватывать все окрестности, а бедные палатки стали шуршать под напором песка.

– Буря сильнее, чем мы думали. С тобой точно всё будет в порядке? – с обеспокоенным выражением лица спросил 5-ый МЕЧ.

– Да, – ответил Виид, начав снимать свою экипировку, включая Доспехи Повелителя Небес.

Чтобы задание начало выполняться, ему нужно было попасть в бурю, не имея в наличии никакого другого обмундирования, за исключением одного-единственного оружия.

Это была сложнейшая задача, которую мог выполнить человек с исключительно стальными нервами.

– Я обязательно вернусь.

– Даже не сомневаюсь, младший.

И вот, под взглядами 5-го МЕЧа и сопровождавших его пустынных воинов, Виид отправился аккурат навстречу песчаной буре.

– Вы оказались под действием сильных песчаных ветров.

Каждую секунду Ваше Здоровье будет уменьшаться на 160 единиц.

В тот момент, когда Виид оказался в радиусе действия песчаной бури, он сразу же начал получать урон, поскольку был ничем не защищён.

«Резко-то как. Это определенно будет нелегко».

Причина, по которой Виид так сильно удивился подобному

урону, заключалась в его опыте бытности Великим Императором Пустыни.

В те времена он столкнулся с песчаной бурей верхом на верном Двугорбом Верблюде и обладая удивительными способностями, позволяющими одним-единственным взмахом клинка сокрушить и небо, и пустыню.

«Да ещё и разница примерно в триста уровней…».

– Раскалённый песок жалит Вашу кожу.

Каждую секунду Ваше Здоровье будет уменьшаться на 280 единиц.

– Благодаря высочайшей Стойкости и Упорству, способным противостоять любым неблагоприятным обстоятельствам, потеря Здоровья была сокращена в два раза.

Отставив в сторону способности Виида как некроманта и скульптора, он обладал такой Силой и Ловкостью, что ему мог бы позавидовать любой уважающий себя воин.

Тем не менее, Виид пришёл к выводу, что должен двигаться как можно быстрее, пока его Здоровье не истощилось.

«Учитывая все приключения, через который я прошёл… мне это по плечу», – подумал он, после чего закрыл глаза и активировал Каменную Кожу, которая повышала его защиту.

Благодаря этому совокупное снижение очков Здоровья упало ниже 100.

Бинтование, которое Виид уже давно освоил, также могло восстановить очки Здоровья, но использование расходных материалов в подобных зонах было ограничено.

Итак, пригнувшись, чтобы не улететь в небо под шквальными порывами ветра, Виид шаг за шагом продолжал идти вперёд.

– Ваше Упорство увеличилось на 1.

Упорство и Стойкость были основой для каждого воина.

Но чтобы продолжать идти вперед, требовались Сила и Живучесть.

«В те времена, когда я был Великим Императором Пустыни, я просто подбежал к песчаной буре и развеял её взмахом своего меча… Да уж, разница в Силе просто огромна. Кроме того, у меня слишком мало очков Здоровья».

На данный момент максимальный запас Здоровья Виида составлял 128,000 единиц. Он долгое время тренировался как скульптор, и на каждом уровне, который он получал, его Здоровье увеличивалось совсем на чуть-чуть.

Грааль Святого Пламени и доспехи подняли его максимальное Здоровье, но базовое значение данного параметра находилось в ужасном состоянии.

Виид был опытным во многих областях, но его слабая сторона в виде низкого Здоровья была сферой, которую никак нельзя было преодолеть.

Он выполнил множество квестов сложности S-класса, но подобное задание, в котором ему приходилось действовать чуть ли не голышом, было чрезвычайно сложным, даже учитывая A-класс.

– Бушующий ветер разрывает Вашу кожу!

Вы потеряли 9,286 Здоровья!

Чем глубже в бурю заходил Виид, тем больше урона получал. Все его тело жалило, а видимость практически отсутствовала.

К данному моменту у Виида оставалось всего-навсего 60,000 единиц Здоровья! Но что ещё хуже, он чувствовал, что его тело вот-вот взлетит в небо. А как только это произойдёт, его смерть будет неизбежна.

«И задание будет провалено…»

С таким слабым телом Виид больше не мог двигаться дальше. Он только недавно стал воином, и задания, которые подразумевали использование характеристик, неприсущих скульптору, были практически непроходимыми.

«Что, если я повышу свою Стойкость при помощи Скульптурного Разрушения? Тем не менее, не факт, что это поможет».

Затем Виид подумал о том, чтобы повысить Выносливость, но…

«Даже если я подниму уровень одной характеристики, другие останутся в нехватке… Неужели это конец?» – задался вопросом Ли Хэн, после чего решил попробовать один нетрадиционный метод. – *«Если я буду продвигаться дальше, то непременно умру… Нет, возможно, я окажусь в более безопасной зоне? Я не могу позволить себе колебаться. Если я останусь стоять на месте, будет только хуже».*

И вот, приняв решение, Виид лёг на живот.

– Бег на Четвереньках!

Это был навык, которым он долгое время не пользовался и который позволял быстро перемещаться!

– Песчаная буря жалит Ваше тело.

Вы потеряли 7,286 Здоровья!

– Быстрые ветра несут Вас вперёд.

Скорость передвижения увеличилась на 198%.

Глава 15. На перекрёстке заданий (часть 3)

В задании, которое проходил Виид, чётко говорилось: прорваться сквозь песчаную бурю. Итак, именно это он и собирался сделать, максимально припав к земле и пытаясь поймать ветер, будто какое-то быстроходное судно.

– Удивительное достижение! Вам удалось добиться рекордно высокой скорости!

Вы бежите быстрее легендарного коня!

Благодаря этому Ваша Ловкость навсегда увеличилась на 6.

Ваша скорость передвижения навсегда увеличилась на 10%.

– Вы получили титул «Воин Ветра»!

Ваша скорость передвижения превышает человеческие ограничения.

Ни один монстр не сможет преследовать Вас, когда Вы будете двигаться на полной скорости.

Вы получили навык «Рывок Ветра».

Виид медленно приближался к центру песчаной бури, которая засасывала в себя даже свет. Мало-помалу ветер становился всё более грубым и сильным. Но поскольку скорость передвижения Виида соответствовала скорости ветра, потери Здоровья уменьшились.

А затем, когда он почувствовал, что достиг максимально возможной скорости…

– Скульптурное Разрушение! Всё в Стойкость!

– Вы активировали Скульптурное Разрушение.

Искусство Виида составляло более 3,800 пунктов, которыми он и воспользовался, чтобы поднять свою защиту. А благодаря тому, что ему удалось получить предельное количество Стойкости, к нему применилось по крайней мере десять защитных способностей.

И вот, на полной скорости Виид прыгнул аккурат в центр песчаной бури. Потоки песчаных ветров здесь были настолько сильными, что перед ними не смогла бы выстоять даже самая хорошо защищённая крепость.

Таким образом, несмотря на обилие защитных навыков, перед Виидом постоянно появлялись сообщения о потере очков Здоровья. Он смог противостоять жалящим песчаным ветрам, но на этом было всё.

Его тело поднялось в воздух и начало вращаться. Всё пошло не так, как хотелось, но даже при этом Виид не оставил надежды, пытаясь подстроиться под траекторию вращения.

А затем бушующие ветра ослабли, и наступила полная

тишина.

***

Баров. Так звали воина, начавшего играть в Королевскую Дорогу с самого момента её выхода.

– Мужчина должен быть воином. Бойцом. Остальные профессии – не более, чем детские забавы.

Сила воли и постоянное стремление вперёд. Вот что, по его мнению, отличало воинов от представителей других профессий.

Что касается оружия, Баров предпочитал копьё и меч, пренебрегая луком и всей своей душой презирая магию.

Он любил бросаться в самую гущу боя, сражаясь лоб в лоб со всеми своими оппонентами. И вот, благодаря его отваге, вскоре о Барове заговорили жители Версальского Континента.

– Вы слышали о Барове? Он попросту сравнял с землёй Подземелье Громбы.

– Кулуханские призраки сбежали с кладбища из-за воина по имени Баров!

– Монстры, которые вторглись в Деревню Бангерсона, были уничтожены воином Баровом.

Его репутация широко распространилась по всему континенту. А когда до него дошли известия о том, как Виид победил Бессмертный Легион, он просто отмахнулся.

– Скульптор? Ленивая задница, которая только и умеет, что устраивать шоу. Он не успеет пошевелить даже пальцем, если встретится со мной один на один.

Таким на тот момент было типичное отношение влиятельных игроков с Центрального Континента. Для них задания представляли собой лишь вспомогательный инструмент, в то время как истинную силу характеризовал уровень.

И вот, Баров продолжал охотиться, отклоняя все приглашения от гильдий и запросы на интервью от телестанций.

Охота, охота и ещё раз охота.

Он выполнял лишь самые необходимые боевые задания, распространяя свою репутацию по-своему. Он даже получил приглашение от Гильдии Гермес, но, как и в случае с остальными, решил отказаться.

«У меня нет желания тратить своё время на разные сомнительные организации. Моя цель – стать не известным, а сильным».

Однако после того, как он отклонил приглашение Гильдии Гермес, та всерьёз обиделась на него. Баров много раз был объявлен в розыск и убит, но при этом сумел сохранить свою гордость.

В конце концов, он был вытеснен в южную пустыню, где

продолжил развивать воинские навыки.

«Всё, что нужно воину, – это доказать свою силу».

Вне зависимости от того, через какие приключения проходил Виид, Барова это мало интересовало.

«Это не боевое искусство, а какие-то танцы с бубном. Возможно, он и может выполнять квесты таким образом, но противостоять настоящему чемпиону ему не по зубам».

А затем Виид победил Бадырея и стал практически единовластным правителем Версальского Континента. Подобное достижение Баров попросту не мог оставить без внимания, а потому он намеренно прошёл Пустыню Спокойствия, чтобы встретиться с Виидом.

«Он планирует уничтожить песчаную бурю? Что за нелепость…».

Несколько лет назад Барову довелось столкнуться с Оком Солнца, и лишь чудо помогло ему сбежать, потеряв практически всё своё Здоровье.

«Нет. Это невозможно. Вещи, подобные этой, просто невыполнимы».

Другими словами, Баров просто планировал насладиться тем, как Виид умирает во время бури. С этой мыслью он пришёл к тому месту, где уже находилось достаточно много игроков, включая репортёров.

В нескольких сотнях метров от них неистовствовала гигантская песчаная буря, которая была более разрушительной, чем в любом другом регионе.

– Он планирует уничтожить её? Это же просто абсурдно, – пробормотал Баров, с чем тут же согласились стоящие рядом игроки.

– Он просто выжил из ума.

– Если этот шторм обрушится на деревню, от неё не останется и следа.

– Не понял. Этот парень собирается не просто прорваться сквозь неё, а уничтожить?

– Кажется, да…

– Это что, шутка такая? Может быть, Виид специально решил поиграть на камеру?

– Быть того не может. Какие ещё игры в центре песчаной бури?

Но что ещё более удивительно, Виид отправился навстречу песчаной буре без доспехов. При этом верхняя часть его тела была обнажена, благодаря чему все присутствующие могли видеть его стройное мускулистое тело.

Конечно, это не было чем-то особенным, учитывая тот факт,

что растущая Сила в Королевской Дороге развивала и мышечную массу. Тем не менее, складывалось такое впечатление, что Виид действительно часто тренировался.

И затем Виид полностью исчез в песчаной буре, заставив игроков невольно воскликнуть:

– Он внутри!

– Блин, из-за этого песка ничего не видно.

– Давайте включим прямую трансляцию. Там всё будет видно с точки зрения самого Виида.

Благодаря своим хрустальным шарам игроки начали поспешно запускать трансляции происходящего, и на экране появились кадры того, как происходящее воспринимал Виид.

Если коротко: это была ужасная сцена, выходящая за рамки воображения.

Внутри песчаной бури было темно, а единственными присутствующими звуками был свист буйствующего ветра. Вокруг метались мириады песчинок, и никто не мог сказать, в какой стороне юг, а в какой север.

Тем не менее, Виид терпеливо шёл вперёд.

– Господин Джуван, как считаете, сможет ли он преодолеть песчаную бурю?

– Даже мне тяжело сказать. Тем не менее, мне кажется, что Виид вернётся.

– Но все эти кошмарные условия…

– Если бы это был обычный игрок, я бы сразу же сказал, что это невозможно… Но это Виид, и в него нужно просто верить.

Никто не мог предсказать результат, и даже Баров был шокирован до глубины души.

«Я бы никогда не сделал то, что сделал он…».

Страх провала в подобной авантюре был высок, как никогда, но Виид ничуть не сомневался в правильности того, что он делает.

А тем временем диапазон видимости сократился до десяти сантиметров, из-за чего скульптор перестал видеть даже то, что было у него под ногами.

– Удивительно. Вокруг ничего не видно, но… кажется, ему удаётся двигаться по направлению к центру бури.

Ситуация была настолько напряжённой и отчаянной, что никто бы не удивился, если бы Виид внезапно погиб.

А затем перед Баровом и всеми остальными игроками, наблюдавшими за происходящим, развернулось нечто совершенно удивительное.

***

Виид почувствовал, как свирепые ветра успокаиваются, будто

их никогда не было.

– О-о…

Пески, покрывавшие собой всё вокруг, словно лишились воли и начали осыпаться вниз.

«Неужели мне удалось?».

Неужели он смог выполнить задание по уничтожению песчаной бури?

По сравнению с теми временами, когда он был Великим Императором Пустыни, на этот раз ему едва удалось выжить.

– Текущее Здоровье: 7,387.

Если бы это была охота на монстров, Виид счёл бы своё нынешнее состояние достаточно приемлемым, но здесь, в песчаной буре, он мог потерять десять тысяч единиц Здоровья практически в любой момент.

«Эффект Скульптурного Разрушения оказался поистине прекрасен, однако я выжил исключительно благодаря характеристикам, которые неуклонно поднимал с самых первых дней в Королевской Дороге».

Виид ещё раз убедился в том, что секретом успеха является банальный тяжёлый труд и упорство. Поиск хороших охотничьих угодий и получение огромной прибыли от заданий, безусловно, являлись важными факторами в достижении результата, но основа заключалась в другом.

«Успех достигается за счёт 99% тяжёлого труда и 1% хорошей экипировки».

Впрочем, даже получение хорошей экипировки также было следствием приложенных усилий. Впрочем, на этот раз Вииду попалось задание, которое невозможно было преодолеть одним лишь усердием.

Квест предполагал наличие высокой Силы, Ловкости, Живучести и Стойкости.

«Но самое главное – требуется смелость и готовность броситься в самое пекло».

Другими словами, данное задание идеально подходило для пустынных воинов – людей, обладающих как недюжинной храбростью, так и превосходными физическими данными.

Песчаная буря, которая охватила Виида, практически полностью исчезла.

Но вот, когда скульптор уже было собирался улыбнуться, он понял, что информационное окошко, возвещающее о выполнении задания, так и не появилось.

А уже в следующую секунду, будто подтверждая наихудшие опасения Виида, ветра вновь начали дуть.

Всё в радиусе двух-трёх километров заволокло песком, а уши

вновь заболели от непрерывного свиста.

«Черт возьми. Я знал, что так просто всё не закончится», – мысленно пожаловался Виид. Впрочем, винить свою удачу он не стал.

Чтобы утихомирить эту бурю, недостаточно было одной лишь Стойкости.

«Мало прорваться сквозь неё. Я должен полностью раздавить её», – понял он, поглядывая в эпицентр песчаных ветров, который находился примерно в пятидесяти метрах от него.

А тем временем буря крепчала. Тысячи резких, рассеянных порывов ветров слились воедино, уничтожая само пространство.

Давление было настолько сильным, что грозило вот-вот разорвать его тело!

– Вы потеряли 316 единиц Здоровья.

– Вы потеряли…

– Вы потеряли…

– Вы потеряли…

Здоровье скульптора неуклонно снижалось. У него всё ещё была повышенная Стойкость, но Виид не мог себе позволить вечно оставаться посреди этого ада.

– Ваяние Времени! – воскликнул он, остановив мир.

Замерли и буйствующие пески.

– Текущее Здоровье: 5,386.

– Нужно заканчивать с этим, – пробормотал он, после чего побежал по остановившемуся песку к оку бури, – Река Лавы!

Одновременно с этим эффект Ваяния Времени прекратился, а поднявшаяся из-под земли лава охватила песчаную бурю.

Глава 16. На перекрёстке заданий (часть 4)

– Вы успокоили песчаную бурю и доказали, что являетесь величайшим воином в пустыне.

Это историческое достижение, которое будет почитаться всеми жителями пустыни. Молодые воины без колебаний будут следовать по Вашим стопам.

– В качестве награды за выполненное задание все Ваши характеристики увеличились на 3.

– Ваша Слава увеличилась на 30,000.

– Ваше имя прославилось среди всех пустынных племён. Пустынные воины считают Вас будущим обладателем титула «Великий Император Пустыни».

– Вы получили титул: «Тот, Кто Уничтожил Песчаную Бурю».

Это почётный титул того, кто сумел перебороть великую песчаную бурю, время от времени появляющуюся посреди Пустыни Спокойствия.

Отныне Ваша Сила и Живучесть в пустыне будут увеличены на 15%.

Вы получили высокое влияние на все пустынные племена.

Задание наконец-то было завершено! И как только система возвестила ему об этом, Виид моментально экипировал всё своё обмундирование, включая доспехи.

Несмотря на то, что песчаная буря исчезла, в окрестностях всё ещё бушевали ветра, похожие на лезвия. Но что ещё хуже – с неба сыпался дождь лавы.

Как-никак, во время столкновения с песчаной бурей Река Лавы покрыла собой всё небо.

– Одно неверное движение, и я могу умереть уже после завершения задания… – пробормотал Виид, у которого оставалось всего 3,000 единиц Здоровья.

Он был очень близок к смерти, однако у него всё ещё оставалось Обручальное Кольцо Сюльрио.

– Активировался встроенный эффект Обручального Кольца Сюльрио.

Ваше тело впитывает очки Здоровья супруги, Союн.

– Вы восстановили 138,861 единиц Здоровья.

– Вы переняли часть атрибутов берсерка.

Вы получили доступ к следующим навыкам: «Слепая Ярость», «Улучшенная Выносливость», «Непреклонный Боевой Дух».

Как только активировался эффект «Брачного Обета», Вииду было передано больше очков Здоровья, чем у него имелось.

– Брачный обет †

Пара обручальных колец способна совместить жизнь двух людей в одну.

Когда Здоровье одного из супругов опускается до такой степени, что его жизнь оказывается под угрозой, ему передаётся вплоть до 50% максимального Здоровья второго супруга.

При этом один из супругов получает часть способностей другого.

Впрочем, эффекты обручального кольца не всегда были абсолютными.

Когда Виид сражался против Бадырея в Рудниках Мельбурна, он получил слишком сильный удар и погиб до того, как сработали эффекты кольца.

Другими словами, от мгновенной смерти они не защищали.

Обручальное Кольцо служило символом свадебной клятвы и не могло быть передано другим людям. Тем не менее, не следовало забывать о возможной потере или разрушении кольца, а потому обращаться с ним стоило чрезвычайно бережно.

Когда Виид преследовал Гильдию Гермес на Гарнавской Равнине, рискуя своей жизнью, он был осторожен и все самые ценные предметы спрятал, включая кольцо.

Но сейчас, когда его противником был порывистый ветер, у него не было иного выбора, кроме как положиться на Обручальное Кольцо.

В данной ситуации Виид представлял собой человека, который после того, как его уволили с работы, мог надеяться только на свою собственную жену.

«Как и ожидалось, она очень надёжна…»

***

От увиденного у Барова и пустынных воинов отвисли челюсти.

– Кхек…

– Это просто…

К счастью, вскоре эта лавово-песчаная буря исчезла. Никому из присутствующих не нужно было ничего говорить. У них на глазах произошло нечто настолько удивительное, что гарантировано должно было остаться в их памяти до конца жизни.

А затем, когда песчаная буря улеглась, остаточная лава, взмывшая на несколько километров вверх, обрушила всю свою мощь всю пустыню.

– А-а-ах! Бежим! Иначе нам всем крышка!

То, что большинство игроков заняло наблюдательные пункты на достаточно большом отдалении от места событий, оказалось достаточно мудрым решением.

А вот 5-ый МЕЧ с учениками оказались в несколько иной ситуации.

Как только с неба хлынул лавовый дождь, они переглянулись между собой и начали мало-помалу пятиться назад. Впрочем, уже через мгновенье они остановились!

– К-хм. Наш младший – просто потрясающий.

– Да. В его сердце живёт дух стойкости во всей своей полноте. Нельзя смотреть на что-либо пессимистично с самого начала. Сначала нужно попробовать… Это может сработать, а может и нет.

– Отличный урок, наставник.

Несмотря на то, что 5-ый МЕЧ и ученики стояли голыми по пояс, они больше не отступили ни на шаг.

Пусть им на головы и лилась самая настоящая лава, бегство от неё расценивалось бы как проявление слабости.

– А что, пейзаж довольно приятный, – произнёс 145-ый МЕЧ.

– Угу. Действительно захватывающее зрелище, – согласился 244-ый.

А уже в следующее мгновенье на его плечо упала капля лавы, которая моментально прожгла его кожу и причинила острую боль. Его Здоровье резко упало, однако 244-ый МЕЧ даже бровью не повёл.

– Больно?

– Больно? Бу-ха-ха-ха. Это расслабляюще!

А затем на них полилось ещё больше лавы.

Если бы МЕЧи были облачены в надлежащие доспехи, они бы наверняка смогли противостоять этой катастрофе, однако 5-ый МЕЧ и ученики переносили это своими голыми телами!

– Ха-ха-ха.

– Бу-ха-ха-ха-ха-ха-ха.

– Му-хе-хе-хе-хе!

Так сорок семь человек и погибли почём зря.

***

– Ваша задача – отнести это Твеллу, который ловит рыбу у реки.

– Это немного раздражает, но я помогу Вам.

– Вы приняли задание.

Реверс подумал, что начинать свой путь в Королевской Дороге с двухнедельного избиения манекенов – слишком сложно, а потому приступил к выполнению самых простеньких заданий.

«У меня всё равно пока что нет меча».

Если человек хотел выйти за ворота, то наличие стального клинка по умолчанию предоставляло игроку гораздо большее преимущество, чем его отсутствие.

Реверс хорошо знал об этом, а потому и решил немного подзаработать, выполняя несложные поручения.

– С нетерпением жду Вашего возвращения.

– Забудьте. Вы больше никогда меня не увидите.

Даже после выполнения заданий Реверс не выстраивал с НПС близкие отношения, однако благодаря тому, что все поручения он выполнял ответственно и в срок, его близость с ними всё равно росла.

– Мне нужно срочно отлучиться. Можете подержать вместо меня удочку?

– Эх… Ладно, идите по своим делам. Я помогу.

– По правде говоря, сегодня у меня хороший улов. Если Вам удастся поймать какую-то рыбу, то можете оставить её себе.

Дзынь!

– «Полуночная Рыбалка».

Твелл устал заниматься рыбалкой и хочет поскорее отправиться в таверну, чтобы как следует напиться.

Ваша задача – ловить рыбу вплоть до самого рассвета.

Чем более крупной и редкой будет рыба, тем выше поднимется Ваша репутация среди рыбаков.

Сложность: F.

Награда: вся пойманная рыба.

– Я не очень люблю рыбу.

– Тем не менее, попробуйте поймать хотя бы одну. Возможно, Вам понравится.

– Что ж, поскольку мне больше нечего делать… – пробормотал Реверс и в конце концов решил принять задание.

Дождавшись, пока НПС уйдёт, Реверс пристроил наживку на крючок и забросил удочку в воду. Через несколько минут поплавок начал характерно подёргиваться, так что дело оставалось за малым – вытащить рыбу.

Поймать рыбину Реверсу удалось с первого раза. Затем он вытащил вторую и даже третью, удивив тем самым отдыхавшую неподалёку пару.

– Вау. Он снова поймал рыбу.

– А он действительно хорош в этом.

В ответ Реверс смущённо прокашлялся, пытаясь сдержать свои эмоции. Тем не менее, его лицо уже покраснело от счастья.

Ему нравилось ощущение неспешной рыбалки. А ещё он был счастлив, что в этом месте оказался на редкость удачный клёв.

Время продолжало идти, и в конечном итоге Реверс выловил радужного карпа! Отлов редкой рыбы повысил его Удачу на 1.

Так он и продолжал рыбачить, пока не наступило утро. После этого он отправился на Площадь Ледяного Дракона.

Бесчисленное количество игроков уже разместилось по её углам, заняв самые выгодные точки для ведения уличной торговли.

Здесь, на площади, продавалось множество предметов: от обычных ягод до очень дорогого оружия стоимостью в 10,000 золотых!

Расслабленно усевшись на бордюр, Реверс осторожно расстелил кусок ткани, где разложил свой улов. Таким вот непритязательным получился его уличный киоск. А поскольку ему необходимо было побеспокоиться о снижении свежести рыбы, он тут же начал зазывать клиентов, чего обычно никогда не делал:

– Это… Продажа рыба! Восхитительная рыба, пойманная в реке!

Рыба являлась самым обычным ингредиентом для приготовления еды, а потом проходящие мимо игроки начали останавливаться, чтобы посмотреть на товар.

– Хм-м, выглядит свежей. Почём?

– Да я и сам не знаю, если честно. Сколько дадите?

– Как насчёт двух серебряных?

Реверс был ошеломлен тем, что его рыбу собирались купить за целых две серебряных монеты, а потому невольно пробормотал:

– Мой труд действительно ценится…

И, судя по всему, потенциальный клиент воспринял эти слова несколько не так, поскольку тут же ответил:

– Ну, переоценивать себя тоже не следует. Максимум, что я могу Вам дать за неё, – это три серебряных.

– Хорошо!

Таким образом, каждая проданная рыбина принесла Реверсу доход в размере нескольких серебряных монет. Благодаря этому в его голове тут же родились фантазии о том, чтобы разбогатеть на Королевской Дороге. А поскольку радужный карп был продан за целых пять золотых, он и вовсе находился вне себя от счастья.

«Возможно, мне стоит выбрать в качестве профессии рыбалку? Что может быть лучше неспешного времяпровождения на берегу реки и наслаждения лёгкими порывами ветра?» – задумался он, после чего отправился в соседний магазинчик, где приобрёл за один золотой бамбуковую удочку.

Так, днём он выполнял задания и проводил время в додзё для начинающих, а ночью – рыбачил. Всё это сильно связало его с Королевской Дорогой. А каждый раз, когда он выходил на забитые людьми улочки Моры, он мог лишь с сожалением вздыхать:

– И почему я так поздно начал играть? А ведь именно я всё

это изобрёл… Да уж, нахождение здесь в корне отличается от наблюдения по монитору. Если бы я знал, что будет так весело, то начал бы играть в первый же день.

***

Союн была с головой погружена в дела по управлению империей.

Новые лорды не имели достаточной компетенции для эффективного управления городами, а потому она оказала необходимую поддержку, разрабатывая планы совместного развития.

Это было трудное время, однако она прикладывала все усилия, чтобы Империя Арпен хотя бы держалась на плаву.

И вот, в один из дней к ней прибыла Сэчви, которая долгое время лечила Союн и которой удалось стать одной из предводительниц орков!

– Союн, чвик!

– Да? – с яркой улыбкой отозвалась девушка. Она была рада их встрече, поскольку знала, как сильно Сэчви пыталась сломать стену в её сердце.

– Ты так прекрасна, когда улыбаешься, чвик! – радостно фыркнув, произнесла Сэчви, – Я вот зачем пришла. Я думаю, что должна отправиться на восток, чви-чви.

– Под востоком ты имеешь в виду… земли орков?

– Ага, чвик!

– Но разве там сейчас не опасно из-за Красного Дракона?

– Красный дракон… Возможно, с ним как-то связан секрет, касающийся орков, чвик.

Земли орков представляли собой смесь бесплодных пустошей и травяных полей, часть из которых была занята орками.

Недаром среди орков существовало поверье, что путь орков закончится полным вымиранием. Никто не знал, правда это или ложь, однако некоторые орки были всерьёз обеспокоены им.

Играть орком поначалу было действительно интересно. Орки прогрессировали намного быстрее людей, гномов и эльфов. Но что случалось дальше?

После определенного момента орки переставали становиться сильнее.

Они не могли повышать свой Интеллект и строить полноценные города, не говоря уже о том, чтобы найти работу в области архитектуры или искусства.

Все орчьи поселения и крепости на самом деле представляли собой обычные деревушки, ограждённые частоколом или насыпью из камней.

Многие расы Версальского Континента имели огромный

потенциал, тогда как орки считались бесперспективным видом. Орков часто оскорбляли, что их раса хорошо подходит только для загорания на пляже.

– Красный дракон. Возможно, это всё не случайно, чвик. Я должна попробовать, даже… даже если со мной что-нибудь случится.

– Не беспокойся. Я обязательно помогу тебе.

Глава 17. Путь пустыни (часть 1)

Увидев всплывший над головой символ убийцы, Виид тяжело вздохнул.

– Мои братья погибли…

Он не хотел, чтобы так получилось, но они всё равно умерли.

Как правило, Виид предсказывал наихудшие развития ситуации, но то, что произошло, было совершенно невозможно предсказать.

– В любом случае, это не самое худшее, что могло случиться.

Виид справился с заданием и даже получил новый уровень. Что касается статуса убийцы – он исчезнет по мере уничтожения монстров и выполнения заданий. Кроме того, всё происходящее должно было транслироваться в прямом эфире, так что никто не станет думать о нём плохо.

С такими мыслями Виид, победивший песчаную бурю, подошел к 5-му МЕЧу, тело которого находилось в ужасном состоянии от одного только наблюдения за происходящим.

– Молодец, младший.

– Пустяки. Такого рода вещи – как лёгкая прогулка.

– Другого ответа я и не ожидал.

Затем Виид вытащил бинты и обернул их вокруг раненных частей тела 5-го МЕЧа и учеников, которым посчастливилось выжить.

Все они хвастались своим хорошим состоянием, даже несмотря на то, что у них были смертельные раны.

– Потребление пищи поможет вам быстрее восстановиться.

– Я не голоден.

– Это сушеный угорь.

– М-м-м, пахнет вкусно. А ещё есть?

МЕЧи выстояли даже под шквалом лавы, но не смогли удержаться перед искушением отведать немного сушеного угря, а потому чуть ли не передрались между собой! И это с учётом практически отсутствующей Живучести!

Тем временем находящиеся неподалёку игроки стали подниматься на ноги. Их глаза сияли от удивления и восхищения, а отношение к Гриду в корне поменялось после увиденного.

– Добрый день, Виид. Меня зовут Баров. Для меня большая честь познакомиться с тобой, – подойдя к скульптору, представился один из воинов.

– Да, взаимно.

Виид обменялся простыми приветствиями с несколькими пустынными игроками, многие из которых были свыше 500-го

уровня.

Чтобы заслужить уважение в пустыне, игроку нужно было обладать высоким уровнем и бесстрашием. Таким образом, Виид заслужил в их глазах неподдельное уважение.

«Когда я буду править пустыней, эти ребята станут вождями племен», – подумал Виид, надев на лицо свою стандартную деловую улыбку.

– Думаю, наша встреча не случайна. Итак, не желаете ли поохотиться вместе со мной?

***

Охотничий ад! Нет, это был адский охотничий ад!

Впрочем, когда он временно приостанавливался, к Вииду подходили представители самых разных племён.

– Мы племя Зенкоба. Мы клянемся Вам в своей верности и готовы проливать за Вас свою кровь.

Его влияние на пустынный регион постепенно росло. Конечно, это могло несколько расстроить других игроков, которые тоже приступили к заданию по возрождению Империи Пэллос, однако им следовало помнить, что Виид уже контролировал Северный и Центральный Континенты.

Помимо этого, он пребывал в сопровождении МЕЧей, а потому его влияние быстро распространялось по всей пустыне.

А затем, спустя три дня, к нему пришли воины из Племени Солнца.

– Значит, это ты – тот самый воин, который успокоил Око Солнца?

– Всё верно.

Это племя, считавшее себя племенем истинных воинов и потомками Империи Пэллос, являлось наиболее могущественным во всём южном регионе.

– Мы наслышаны о тебе, но верим только тому, что видим своими глазами. Если хочешь чему-то научиться – следуй за нами.

– «Новичок в Племени».

Племя Солнца никого не принимает. Но если Вы хотите стать превосходным пустынным воином, то можете послужить помощником для бравых воинов солнца.

Следуйте за ними и участвуйте в охоте.

Сложность: А.

Награда:

Трансформация в пустынного воина.

Ограничения:

Только для воинов.

«Пустынный воин, значит…».

У Виида не было планов поселиться в пустынном регионе, однако…

«Чтобы получить продвижение по классу, нужно получать боевые достижения. Тем не менее, у меня достаточно много хороших навыков владения мечом, так что это не будет особой проблемой».

Поскольку проблема с Кэйберном изо дня в день становилась только острее, он не хотел терять время.

«Что ж, я могу быстро выполнить это задание, а затем отправиться на охоту».

Итак, быстро приняв решение, Виид кивнул:

– Хорошо. Я последую за вами.

– Вы приняли задание.

– Ваш Боевой Дух увеличился на 1.

***

Дарий, лорд Замка Паттон!

В прошлом он совершил много злых дел, однако впоследствии предал Гильдию Гермес и встал на сторону Империи Арпен.

– Уф. Это было моё самое правильное решение в жизни. У человека должны быть хорошие связи.

– Так точно, господин Дарий.

Стоя на веранде своего замка, Дарию едва удавалось скрывать удовлетворённую улыбку.

Замок Паттон располагался между Замком Вент и Мордредом, имел приличную инфраструктуру, а также богатые земли, обеспечивающие постоянно растущее количество урожая.

– Как дела у фермеров?

– Наблюдается постоянный рост. Кажется, это эффект заблаговременного сооружения водохранилищ.

– Из-за Кэйберна цены на зерновые культуры существенно увеличатся. Мы сможем продавать их по более высоким ценам. Это наша возможность.

– Но рост цен на расходные материалы идет вразрез с законами Империи Арпен, – предупредил его начальник отдела внутренних дел.

– Как же меня раздражают подобные правила. Будь это Империя Хэйвен, мы бы заработали уже в десять, а то и в двадцать раз больше того, что вложили, – нахмурился Дарий.

– Но разве у нас есть недостаток в клиентах? Торговые компании скупят наше зерно оптом, и мы всё равно хорошо заработаем.

– Верно. Торговцы и население – это всё, что нужно для хорошего бизнеса, – снова улыбнувшись, ответил Дарий.

Небольшая инвестиция в замок и парочка инфраструктурных проектов тут же нашли отклик среди игроков. Каждую неделю сюда приезжали десятки тысяч новых игроков, а торговцев и путешественников стало даже больше, чем во времена Империи Хэйвен.

Вот почему Дарий получал истинное наслаждение от управления городом.

Он полностью позабыл о своём прошлом и жил как самый обычный, зажиточный лорд.

– А теперь давайте посмотрим, чем занимается наше дорогое Императорское Величество, – внезапно пробормотал он, достав из инвентаря хрустальный шар.

Ещё одним хобби Дария был просмотр новостей про Виида.

Наилучшим вариантом для него был бы тот, при котором Гильдия Гермес рухнула бы окончательно, и Виид получил контроль над всем миром.

– Отныне я буду поддерживать свою хорошую репутацию и жить как честный лорд. Лорд Империи Арпен… Здорово звучит, не правда ли? – улыбнулся он, в то время как по хрустальному шару демонстрировался Виид, объединившийся с Племенем Солнца и направившийся к восточной части пустыни.

«Ох! Я тоже был там!» – подпрыгнул на месте Дарий.

После того как Виид поднял Империю Пэллос, началось возрождение пустынного региона. Дарий же решил не терять этой возможности и организовал отряд для поездки в пустыню.

«Горячая пустыня. Это место, где появляются пустынные черви, да? Чуть дальше на восток и они столкнутся с настоящими чудовищами».

И вот, спустя несколько секунд воины солнца действительно были атакованы тремя пустынными червями.

Это были поистине гигантские твари, которые передвигались под песками и заставали своих противников врасплох.

Виид несколько раз превращался в Мясистую Личинку, но, по сравнению с пустынными червями, она и вправду была самой обычной личинкой.

«У них огромное количество очков Здоровья и Живучести. Они проглатывают всё, что встречается на их пути».

Определить местонахождение таких червей, не говоря уже о том, чтобы предсказать атаку, было неимоверно сложно. Ну а если кто-то попадал к ним в пасть – это означало мгновенную смерть, если только такой человек не был стойким воином или рыцарем.

Пустынные черви были настоящей немезидой для магов и жрецов, которые ввиду недостаточной защиты располагались в

тылу.

«Мне говорили, что на этих червей нельзя охотиться. Однако у меня не было другого выбора, кроме как сражаться с ними из-за трансляции моих действий».

Отряд Дария тоже встретился с тремя пустынными червями. Однако не успели они организовать нормальную оборону, как вдруг появился ещё один, мгновенно пожрав лучника и мага.

Впрочем, это было только началом кошмара.

Пустынные черви, которые почувствовали дрожь битвы, начали стекаться к ним отовсюду в радиусе пяти километров.

Они появлялись из песков и пожирали членов Гильдии Гермес, будто каких-то букашек.

Они проглатывали игроков целиком, лишая их огромного количества Здоровья и маны.

Таким образом, Дарий решил отступить, поскольку обычная битва превратилась в настоящий ад. Тем не менее, пустынные черви пребывали в настоящей ярости, а потому сбежать удалось менее чем десяти игрокам.

Сцены этого побоища получились ещё более кровавыми, чем в фильме ужасов, а отснятый материал получил более 50 миллионов просмотров.

Дарий долго не мог забыть этот ужасный провал, а потому задался вполне логичным вопросом:

«И он собирается посетить это место…?»

Он думал, что это нелогично, однако поскольку субъектом данной авантюры был Виид, предсказать результат было сложно.

***

Следуя за Племенем Солнца, Виид заставил одну из телестанций транслировать эту сцену.

Благодаря этому Союн могла наблюдать в режиме реального времени за тем, где находится Виид, и давать ему полезные советы:

Союн: – Это среда обитания пустынных червей. От постоянных толчков начинают болеть ноги, так что лучше, если ты снимешь обувь.

Не менее важную информацию предоставлял и Манауэ.

Манауэ: – Все ингредиенты, которые можно получить из пустынного червя, за исключением гнющего мяса, очень хорошо стоят! В настоящее время они используются для изготовления магических свитков огненного атрибута, а их цена постоянно растёт.

Впрочем, Виид и сам был хорошо знаком с монстрами такого типа, поскольку имел в своём подчинении Червя Смерти и неоднократно превращался в Мясистую Личинку.

Так они и мчались по пустыне верхом на своих верблюдах. Везде, докуда видел глаз, простиралась спокойная, однако нестерпимо жаркая пустыня. Какое-то время было просто скучно, но уже в следующий момент кое-что произошло.

Фша-ах!

Когда они сбегали по очередной дюне, из-под песка выскочил песчаный червь.

– Рассредоточиться и продолжить движение вперёд! – моментально отреагировали воины.

Затем Племя Солнца разделилось и атаковало монстра. Семеро воинов упали со своих верблюдов, однако им удалось достаточно быстро одолеть пустынного червя.

«А их реакция и вправду хороша».

Виид понял, что Племя Солнца столь же грозное, как и обычные пустынные воины, с которыми он сталкивался в те времена, когда был Великим Императором Пустыни.

В те дни он постоянно упрекал их, даже если они отставали хотя бы на дюйм, но сейчас… сейчас их можно было сравнить с самыми элитными частями Центрального Континента.

А затем к Виду подошёл человек с воинственным лицом и белой тканью на голове.

– Новичок! Поухаживай за ранеными.

– Как прикажете, – ответил Виид, после чего подошёл к раненым и стал обматывать их бинтами, пропитанными целебными травами.

– Ах… Спасибо.

– Немного отдохните, и Вы снова сможете сражаться.

– Благодарю.

– Близость с воином солнца увеличилась.

Самое приятное заключалось в том, что каждый из раненых воинов обучил его какому-нибудь своему навыку.

– Я не могу назвать это компенсацией, но знаешь ли ты, как вкладывать в удар силу?

– Я очень хотел бы научиться этому.

– Если ты овладеешь данной техникой, то сможешь разбивать даже самые крепкие камни. Это довольно сложный навык, но посмотри, как он выполняется, после чего попробуй повторить.

– Вы обучились пассивному навыку «Воинствующий Удар» (1-ый начинающий уровень).

При нанесении удара по врагу, Ваша сила атаки увеличивается на 2%.

Таким образом, Виид приобрел несколько жизненно-важных навыков. В пустыне он не мог обзавестись защитными способностями, но вот атакующих было хоть отбавляй.

«За этими воинами приятно ухаживать. К сожалению, у меня нет времени готовить для них», – подумал Виид, невольно вспомнив свой первый рейд вместе с солдатами Королевства Розенхайм.

Впрочем, ностальгия длилась не более нескольких секунд. Все сложности были ещё впереди. Вряд ли подобное задание должно было завершиться на банальной заботе о раненых.

«Пока что всё идёт гладко, но… чем глубже мы заходим пустыню, тем больше будет песчаных червей. Скоро они начнут выползать десятками».

И тогда их ждёт настоящий ад.

Судя по всему, вскоре перед ним должна была возникнуть задача просто выжить, защищая Племя Солнца.

Глава 18. Путь пустыни (часть 2)

Виид знал, что будет дальше, однако продолжал следовать приказам вышестоящих воинов и ухаживать за ранеными.

– Ты слышал о Теппи? Он самый опытный воин в нашем племени.

– Правда?

Разговаривая с ранеными солдатами, он собирал всю необходимую информацию.

«Будет гораздо эффективнее, если я призову нежить… Однако чтобы поднять близость с этими людьми, я должен сражаться как воин, а не как некромант».

Боевая мощь Виида имела черту, которая в несколько раз увеличивала его эффективность и порочность. Он мог сражаться с монстрами, используя широкомасштабные проклятия и нежить. Однако…

«Ситуация требует иного подхода, – понял Виид, тихо вытащив из кармана небольшую статуэтку. – *Скульптурное Разрушение! Всё в Силу!».*

– Вы использовали Скульптурное Разрушение.

Искусство Виида уже превысило 3,800 единиц. И теперь все эти характеристики, столь старательно накапливаемые в течение долгих лет, были преобразованы в Силу.

«А теперь можно и повоевать».

Виид почувствовал, как в его теле закипает необузданная мощь. Тем временем Племя Солнца запрыгнуло на своих верблюдов и понеслось вперёд. Пустынные воины были очень подвижными, а потому застать их врасплох было неимоверно трудно даже подземным чудовищам.

«Эти ребята и вправду соответствуют своей репутации. Они превосходны в охоте и являются лучшими в пустыне».

Это было племя настоящих воинов, которые использовали мечи, метательные копья и луки. У них не было жрецов и магов, однако племя сочетало в себе отличный баланс атаки и защиты, благодаря чему пустынные черви уничтожались за считанные минуты.

А сразу же после их уничтожения происходила расправа над костями, мясом и шкурой пустынных червей.

– Двигаемся дальше. Новенький, присмотри за ранеными.

– Да, конечно, – ответил Виид, мысленно добавив про себя:

«Будет лучше, если пустынные черви нападут все сразу. Убить одного-двух монстров довольно просто. Если мы продолжим двигаться так, то рано или поздно окажемся посреди гнезда

пустынных червей».

Провал экспедиционной группы Дария привёл к тому, что игроки стали избегать территорий с пустынными червями. Торговцы начали огибать эти земли, в результате чего пустынные черви стали голодать.

Животных, способных выживать в пустыне, было чрезвычайно мало, а потому черви пришли в неописуемую радость, когда на их территории появилось такое большое количество людей.

Некоторые обезумевшие от голода монстры тут же бросились в атаку, тогда как остальные повели себя умнее, начав собираться в стаю. Они хотели сделать так, чтобы от них не сбежал ни один человек.

И смотревший вдаль Виид заметил ползущие пески. Возможно, это были просто порывы ветра, колышущие вершины песчаных дюн, однако диапазон движения был слишком широк.

«Это будет довольно сложно, но… весело».

***

Ю Бинг-джин наблюдал за Виидом через монитор с чашкой какао в руке.

– Кажется, тебе шах и мат.

Чем больше удовольствия он получал в Королевской Дороге, тем больше сожалел о том, что не начал играть в неё раньше. Кроме того, он чувствовал сомнения относительно своей собственной жизни.

– Бесчисленное количество людей признало меня как создателя этого нового мира. И некоторым из них Королевская Дорога подарила настоящее счастье.

Однако создатель данного мира просто наблюдал, как все веселятся.

– Виид… Я пообещал передать ему всё своё состояние, как только он станет императором, объединившим континент… – пробормотал учёный, размышляя о том, что случилось бы, если бы он начал играть в Королевскую Дорогу с момента её выхода.

Он знал практически всё, что было связано с секретными заданиями, спрятанными сокровищами и т.д.

– Я стал бы более могущественным намного быстрее, чем остальные. Если бы я играл в Королевскую Дорогу, то говорили бы обо мне, а не о Вииде и Бадырее.

Конечно, подобный подход был несправедливым, но кто сказал, что этот мир справедлив?

Жизнь создателя, наслаждавшегося своими привилегиями, была бы очень приятной.

Взять, к примеру, женщин. Всю свою жизнь Ю Бинг-джин считал, что попросту их не замечает, но, проводя время на

Версальском Континенте, он увидел множество красивых девушек.

– На что я потратил свои последние годы…?

Ю Бинг-джин был полон сожалений, однако не стал нарушать своего обещания относительно передачи всего своего состояния императору, объединившему континент.

Он никогда не объявлял об этом остальному миру и мог в любой момент отменить данное решение, но… это была цель, которой он посвятил всю свою жизнь.

Возможно, кто-то мог счесть это настоящим безумием, однако именно такой результат, по его мнению, должен был стать одним из важнейших следов в его путешествии. Весьма вероятно, что Виду и вправду удастся объединить весь континент, но…

– Надеюсь, он надорвёт себе спину, делая это.

***

Племя Солнца продолжало продвигаться вперёд, благодаря чему Виид приобрёл множество навыков, обычно используемых воинами. Однако бывали и казусные ситуации.

– На самом деле я уже владею данной техникой.

– Что, правда? – удивились воины.

Гильдии Воинов, разбросанные по всему континенту, как правило, учили своим собственным, оригинальным навыкам. Каждая из таких гильдий имела один или два вида защитных способностей, однако их эффективность была почти одинаковой.

Тем не менее некоторые игроки путешествовали по всему континенту, чтобы выучить навыки, которые были эффективнее всего лишь на 3-4%. Впрочем, после полного освоения их конечная результативность всё равно уравнивалась.

– Кажется, ты овладел практически всеми способностями. Тогда как насчет спарринга? Без использования специальных приёмов, – в конце концов, предложил ему один из воинов.

– Звучит хорошо, – оглядевшись по сторонам, ответил Виид.

Тысячи воинов Племени Солнца отдыхали после очередной битвы, тогда как копошащиеся пески подкрадывались к ним всё ближе и ближе.

«Спарринг посреди гнезда пустынных червей… Такими темпами они окружат нас уже через несколько минут. Впрочем, возможно это является частью задания», – решил Виид, начав свою битву против воина солнца.

Пустынный воин был дюжим мужчиной и в одно мгновенье достиг Виида, замахнувшись своим ятаганом. Тем не менее, скульптор с лёгкостью блокировал удар при помощи многократно возросшей Силы и получил полное доминирование в битве.

Победа была достигнута моментально.

– Ну и силища! Я признаю своё поражение.

– Пустынный воин Палонг признал Вашу силу.

– Вы добились абсолютной победы.

Благодаря данному боевому достижению Ваша Слава увеличилась на 600.

Ваша Сила увеличилась на 1.

Однако не успел Виид получить боевое достижение, как со своего места поднялся ещё один воин.

– Теперь я!

«Ограничение на использование навыков и сражение при помощи одних лишь базовых ударов… Они проверяют меня на предмет владения мечом».

Подобные условия стали бы неимоверно сложными для других игроков, но для Виида это было похоже на повседневную нарезку хлеба.

– Ух-х. Какое великолепное фехтование. Я не могу даже надеяться на победу.

– Пустынный воин Бетен признал Вашу силу.

– Вам удалось продемонстрировать невероятные движения клинка.

Благодаря данному боевому достижению Ваша Слава увеличилась на 600.

Ваша Ловкость увеличилась на 1.

«Вот здорово! Правда, если я буду слишком занят дуэлями, то пропущу внезапную атаку червей…»

Таким образом, Виид как можно быстрее принимал и проводил дуэли с пустынными воинами, пока пустынные черви продолжали планомерно окружать их.

– Ну что, кто следующий? Подходите, не стесняйтесь!

– Ваша Ловкость увеличилась на 1.

– Ваша Сила увеличилась на 1.

Это была по-настоящему блаженная ситуация, поскольку после каждого поединка у Виида увеличивались характеристики.

А затем, когда он победил очередного воина, появилось несколько иное информационное окошко.

– Текущее значение Владения Мечом увеличилось.

«Досадно…»

Для рядового игрока поднятие текущего значения Владения Мечом было бы невероятным достижением, но не для Виида.

Владение Мечом можно было поднять и позже путём банального сражения с монстрами. А вот получить боевые характеристики было куда сложнее.

Кроме того, враги, с которыми он обычно сталкивался, были куда более высокоуровневыми, чем он сам, а потому Владение

Мечом прогрессировало достаточно быстро.

«Сейчас в приоритете характеристики. К тому же с этими воинами легко спарринговаться. Их движения достаточно простые», – подумал Виид, прочитав атаку своего противника и отразив её при помощи небольшого движения плечом.

Благодаря огромному опыту сражений его тело двигалось само по себе. Он наносил удар прежде, чем противник только начинал атаковать, и достигал уязвимого места прежде, чем оно таким становилось.

Он использовал скорость и технику, нанося удары и доминируя над своими противниками.

– Следующий! Следующий!

Виид быстро наращивал свои боевые достижения. К счастью, в Племени Солнца было около нескольких сотен воинов, способных сражаться. Тем не менее, судьба этого благословенного момента была предопределена.

Приближались пустынные черви, и скульптор должен был максимизировать свои выгоды как можно быстрее.

Небрежность и жадность могли окончиться плачевно. Фактически, пустынные черви уже были на полпути, а потому…

– Теперь я хочу поспарринговаться с Теппи.

Вид предложил дуэль чемпиону Племени Солнца.

Теппи был мускулистым воином с загорелым медным телом.

– Хочешь подраться со мной? Что ж, отлично, а то я уже совсем заскучал! – поднявшись с раскалённого песка, заявил тот.

Впрочем, дуэль против Теппи оказалась не такой уж особенной. Техники пустынных воинов были примерно похожими, а его уровень хоть и превышал уровни остальных воинов, но не существенно.

И вот, Виид ударил Теппи по голове своим клинком, думая, что это последний бой.

– Уф-ф-ф. Я признаю своё поражение.

– Защитник пустыни Теппи признал Вашу силу.

– Вам удалось продемонстрировать просто невероятную силу.

Благодаря данному боевому достижению Ваша Слава увеличилась на 1,300.

Ваша Сила увеличилась на 3.

Благодаря дуэлям Виид получил пятнадцать очков характеристик, чему был несказанно рад.

– А теперь давайте готовиться к битве верхом на верблюдах.

– Что ты имеешь в виду?

– К нам со всех сторон приближаются пустынные черви.

– …!

Услышав слова Виида, Теппи и остальные воины тут же

принялись внимательно осматривать окрестности. Спустя несколько секунд они и вправду заметили, что местами песок словно извивается.

Воины слишком хорошо знали, что это явление предшествует появлению пустынных червей.

– Чёрт…

– Это засада!

– Успокойтесь. Они чувствуют вибрации. Оставайтесь на своих местах и медленно достаньте оружие. После этого неспеша садитесь на верблюдов и готовьтесь к битве, – проговорил Виид, обращаясь к запаниковавшим воинам.

– Тем не менее их слишком много. Как насчёт того, чтобы убежать отсюда? – не согласился Теппи.

Он был храбрым воином, но в пределах досягаемости их луков уже находилось более двух десятков червей. И это не говоря о сотнях червей, подползавших к этой черте.

Таким образом, у Теппи не было иного выбора, кроме как беспокоиться насчёт тотального уничтожения племени. Но…

– Я буду сражаться, как и подобает настоящему воину, – усмехнувшись, проговорил Виид.

В любом случае, ему не нужно было обращаться с этими воинами так осторожно, как в случае с солдатами Королевства Розенхайма.

«Защитить их всех будет сложно, но в задании об этом даже не упоминалось».

В описании квеста говорилось только о совместной охоте. Итак, даже если они убегут, задание можно будет завершить только в том случае, если им доведётся сразиться с большим количеством пустынных червей.

«Как-никак, это пустыня».

А к пустыне следует относиться по-своему, а именно – безразлично.

Сильные воины победят и станут сильнее, тогда как слабые – умрут.

Такова была традиция, которую установил Виид, когда основал Империю Пэллос во времена своей бытности Великим Императором Пустыни.

– Я пойду первым, – заявил он и ринулся на своём верблюде в направлении дрожащих песков.

Глава 19. Путь пустыни (часть 3)

Раскалённые пески разверзлись, и снаружи появилась уродливая морда песчаного червя.

С бесчисленными и острыми, как бритва, зубами червь немедленно атаковал. Его пасть была широко раскрыта, словно он хотел проглотить всех и сразу! Однако Виид уже был наготове.

– Техника секущего ножа лунного света.

Меч Лоа сгенерировал смертоносный пучок света, который тут же врезался в глаз песчаного червя. А уже в следующее мгновение Виид прошёл через пространственные врата, которые плавали рядом с ним, появившись аккурат позади монстра.

– Тепловой Удар!

Скульптор использовал навыки, которым он обучился у пустынных воинов, и начал превращать червяка в фарш.

– Вы обожгли своего противника, нанеся ему 93,907 единиц урона!

Оставшийся ожог на протяжении последующих трёх секунд будет ежесекундно лишать противника 3% Здоровья.

У песчаного червя была низкая защита, но много Здоровья. Монстр извивался от боли, однако умирать даже не думал, а потому Виид использовал ещё несколько способностей.

– Молниеносный Шрам!

Поскольку Виид собирался довести это задание до конца, ему представилась отличная возможность попрактиковаться в использовании новеньких умений.

«Так, это обычный быстрый удар. Хоть он и достаточно полезный, но наносит немного урона. Против монстров с большим количеством Здоровья лучше использовать мощные навыки с длительной перезарядкой».

Так, совершенно не торопясь, Виид продолжал сражаться, в то время как шевелящиеся пески подползали к нему всё ближе и ближе.

Чувствуя движения жертвы благодаря мелким вибрациям, монстры собирались произвести внезапную атаку. И вот, спустя какое-то время они все разом выскочили из-под песков и ринулись на Виида.

– Угра-а-а-а-а-а-а-а!

– Вы использовали Боевой Клич.

На протяжении последующих 20 секунд Ваша сила атаки будет увеличена на 100%.

На протяжении последующих 5 секунд Ваша Выносливость будет увеличена на 80%.

Взревев, скульптор использовал ещё один воинский навык, после чего повернулся к червям, которые не могли противостоять запаху такой сильной и вкусной добычи. Монстров было по меньшей мере двенадцать единиц, и все они идеально спланировали внезапное нападение, появившись спереди и по бокам от Виида с пустынными воинами.

А затем…

– Река Лавы! – взмахнул своим клинком Виид. Земля раскололась, и вверх начали изливаться целые фонтаны кипящей лавы. Разрушительная сила этого навыка была несопоставимо выше, чем когда он остановил песчаную бурю!

– Ух ты… Это же…

– Умение, прославленное в легендах…!

Пусть это и продлилось всего мгновенье, но Виид впервые за всё время услышал в голосах воинов Племени Солнца неподдельный страх.

– Думаю, стоит поблагодарить за это Бадырея.

Сила навыка и сама по себе была чрезвычайно мощной, особенно учитывая то, что он использовал Скульптурное Разрушение. Однако больше всего на это повлиял Грааль Пламени.

– Грааль Пламени.

Прочность: 30/30.

Кубок, наполненный сущностью огня.

Говорят, что он создан из подземной лавы, недоступной для людей, и содержит в себе пламя, не затухавшее на протяжении многих миллионов лет.

В предмете таится легенда, извлёкши которую можно победить любую форму тьмы.

Эффекты:

+53 ко всем характеристикам.

+70,000 к максимальному запасу Здоровья и маны.

+200% эффективности любого огненного навыка.

+35% эффективности всех боевых навыков.

Практически полная невосприимчивость к урону от огня.

Встроенный навык: «Безмятежность Кубка» (навык можно использовать лишь один раз каждые десять суток).

Ограничения:

Отсутствуют.

Особенность:

В кубке запечатана легенда.

Кубок наделён ещё семью эффектами, которые на данный момент не функционируют.

Среди пустынных воинов больше всего был распространён

именно атрибут огня. Конечно, воины часто использовали и другие атрибуты. Например атрибуты земли, увеличивающие защиту, или воды, повышающие скорость восстановления.

Атрибут льда помогал им замораживать монстров или замедлять их, а потому такой выбор также был довольно распространённым явлением. Но когда дело доходило до чистого урона, огонь находился вне конкуренции.

– А сейчас я вас поджарю!

Река Лавы Виида смела пустынных червей: как тех, что поднялись над песками, так и тех, которые всё ещё прятались под землёй.

– Внимание! Река Лавы охватывает всё в радиусе 86 метров, уничтожая каждого, кто ступает в неё.

Река Лава держалась более минуты, всё это время нанося огромный урон. Однако Виид не стал дожидаться, когда его навык сделает своё дело. Метнувшись к червям с мечом наперевес, он активировал Рёв Льва и прокричал, обращаясь к пустынным воинам:

– В атаку! Сражайтесь, как того хотят ваши сердца!

Способность тут же повысила его лидерские качества и воины Племени Солнца, которые с удивлением наблюдали за происходящим, моментально ринулись вперёд.

– Ура-а-а-а-а-а-а-а-а-а!

Они беспощадно били по песчаным червям своими скимитарами и ятаганами. Эти люди и вправду были очень простыми.

Даже в те дни, когда Виид был Великим Императором Пустыни, он всегда бросался на своих врагов сломя голову, и пустынные воины с взлетевшим до небес боевым духом присоединялись к нему, демонстрируя превосходную боевую эффективность.

Пустынные воины обладали близостью к огню, а потому огненные навыки Виида лишь усиливали их. Теппи и вовсе в одиночку взял на себя целого песчаного червя.

Так, на раскалённых песках, покрытых лавой, закипело самое настоящее побоище, в котором участвовали лучшие пустынные воины во главе с Виидом.

***

Пока чёрный дракон Кэйберн бродил по континенту и разрушал города, на севере начинал дуть ветер перемен.

– Можете ли вы представить себе север после потери Моры? Что будет со всеми нами, если её не станет? – громко прокричал один из людей, стоя посреди Площади Ледяного Дракона.

Отсутствие полноценного мегаполиса на огромном Северном

Континенте стало бы существенным недостатком.

По мере завершения строительства Дворца Земли, север стал развиваться в геометрической прогрессии, благодаря чему Мора стала метрополией, не имеющей аналогов. В производстве, торговле и населении: она доминировала почти над всеми городами Центрального Континента.

– Вот почему скоро Кэйберн атакует именно Мору!

Северяне боялись. До сих пор Мора оставалась цела, поскольку Замок Арен, свободный город Сомрен и остальные обладали куда большим уровнем развития. Однако после того, как они пали под дыханием дракона, пришёл черёд менее крупных городов.

Мора была сердцем севера, надеждой многочисленных игроков, а также их домом.

Люди, которые жили здесь ещё с тех пор, когда Мора была маленькой деревушкой, а Королевства Арпен попросту не существовало, не хотели терять свои самые заветные воспоминания.

– Если Кэйберн появится, мы должны защитить наш дом!

– Конечно. Мы должны что-то сделать. Однако, по правде говоря, чёрный дракон просто убьёт нас, а Мору превратит в руины. Конечно, мы можем спастись, покинув её, но возвращаться уже будет некуда. А раз так… у нас остаётся только один вариант.

В конце концов, решение, способное защитить Мору, было найдено.

– Политика рассредоточения населения!

Коварный план северян состоял в том, чтобы рассеять сосредоточенное население Моры по всему северу, и в особенности – по его окраинам.

– Пошли. Мы должны сделать это ради нашего дома.

Так игроки начали загружать свои пожитки в тележки, запряжённые быками, и стали рассредоточиваться по всему Северному Континенту.

Многие лачуги были демонтированы, а производственные мощности были перенесены в другие города и села.

Во многих местах построились новые дороги и торговые площади, с возможностью переноса всей существующей инфраструктуры в другие места.

Большинство игроков ушло по собственному желанию, но основные объекты, постоянное население и роль Моры как производственного и торгового центра всё-таки остались.

Кроме того, Мору продолжили посещать туристы и пользователи Центрального Континента.

***

Дворец Земли.

Сегодня в нём собрались самые яркие представители Культа Травяной Каши, в число которых входило несколько тысяч специалистов по экономике и управленческому консалтингу.

Сюда пригласили только тех, у кого была докторская степень или опыт работы в известной компании более десяти лет.

– В проведенном нами анализе есть определённая надежда. Я не могу не подчеркнуть важность определения того, какой город попадет под атаку Кайберна, – заговорил старший экономист.

Присутствующие должны были проанализировать развитие, население, скорость расширения, коммерческие объекты, технологии, количество ремесленников, ремесел, туризм, сельскохозяйственное производство, репутацию и влияние всех столичных городов Версальского Континента.

– Должен быть определённый шаблон. Формула. И наша задача – найти их.

Города, которые уже были разрушены Кэйберном, и города с высокой вероятностью разрушения. Многие вещи следовало подтвердить, но вскоре игроки пришли к приблизительному выводу, как именно работает «система нападения Кэйберна».

– Нам всё ещё не хватает выборочных данных. Чем больше времени пройдет, тем более точный прогноз мы сумеем составить. Что касается нашего текущего вывода… Мора станет целью чёрного дракона как минимум через месяц и как максимум – через два.

Другими словами, уже скоро должно было состояться событие, которого северяне боялись больше всего на свете.

***

Используя свои перчатки, Виид прямо-таки летал меж песчаных червей. Различные предметы, включая Грааль Пламени, увеличили его силу атаки. Неплохой результат показало и Племя Солнца, которое по праву считалось элитным.

92 человека. Столько пустынных воинов погибло в этой битве. Однако данные жертвы были минимальными, учитывая количество песчаных червей и то, насколько страшной оказалось это сражение.

– Вы завершили задание «Новичок в Племени».

Вы возглавили Племя Солнца и успешно отразили нападение песчаных червей.

Воины Племени Солнца восхищаются Вашей силой и мужеством.

– Вы получили боевое достижение «Кровавое сражение с песчаными червями».

Все Ваши характеристики навсегда увеличились на 2.

Сила дополнительно увеличилась на 5.

Ловкость дополнительно увеличилась на 5.

Слава увеличилась на 5,000.

Задание наконец-то было завершено. Тем не менее, Виид не забывал перебинтовывать раненых и предоставлять им лекарственные травы.

– Ух-х!

– Терпи, – бросил стонавшему Виид, продолжая накладывать повязку.

Он мог оказывать первую помощь даже с завязанными глазами и вернуть к жизни человека, стоящего на пороге смерти.

А затем, спустя какое-то время, к Вииду подошёл Теппи.

– С твоей помощью наше племя выиграло в тяжелой битве. От имени всего племени я хочу выразить тебе своё неподдельное уважение.

Воины Племени Солнца также собрались вокруг него.

Эти воины не были так любезны, как рыцари Центрального Континента. Однако после того, что случилось, они присоединились бы к нему в любой битве, не задавая вопросов о том, что послужило причиной её возникновения.

Таким был путь пустыни!

Итак, Теппи протянул Вииду один из своих двух ятаганов.

– Ты достоин быть воином, признанным пустыней.

Дзынь!

– Вы получили возможность сменить свой класс на «пустынный воин».

По мере продвижения в данном классе Вам будут становиться доступными новые специальные навыки.

Во время нахождения в пустыне Ваша Сила и Выносливость несколько повысятся.

Вы приобретёте простые, но поистине смертельные техники владения мечом.

При использовании верблюда скорость Вашего передвижения существенно увеличится.

Пустынный воин – более продвинутый воинский класс.

Вы уверены, что хотите выбрать его?

Виид получил шанс на продвижение, однако был несколько разочарован.

«Такие сложности, и всё ради класса пустынного воина?».

Данный класс и так можно было получить в Метапее, выполнив несколько условий. Однако Вииду пришлось уничтожить песчаную бурю, потратить несколько дней на прислуживание воинам Племени Солнца и даже спасти их от целой орды песчаных червей.

«Нет. Я не должен разочаровываться. Класс пустынного воина – это всего лишь базовое требование для дальнейшей деятельности в пустыне».

Воин Солнца являлся классом, который предоставлялся исключительно чемпиону пустыни, а потому его путешествие ещё не подошло к концу.

«Впереди меня явно ещё что-то ждёт», – понял Виид, решив не задумываться над этим слишком глубоко.

– Это честь для меня. Пустыня – почетное место для каждого воина.

– Ваш класс «воин» был преобразован в класс «пустынный воин».

Вы получили высший воинский класс.

Отныне Вы сможете изучать боевые навыки, связанные с огнём.

Максимальный запас Здоровья увеличился на 25%.

Максимальный запас маны увеличился на 25%.

Новости о Ваших боевых достижениях распространятся по всему миру.

Эффекты веры снизились на 5%.

Во время нахождения в пустыне максимальный запас Здоровья увеличивается.

Ваша Сила и Живучесть будут развиваться куда быстрее, чем раньше.

Пустынный воин представлял собой отличный боевой класс. Тех, кто выбрал эту профессию, часто сравнивали с мастерами боевых искусств, класс которых предоставлял более широкий спектр навыков. Тем не менее, активная деятельность в пустыне должна была привести к огромному накоплению Силы и Живучести.

Правда, был небольшой побочный эффект в виде смуглого загара кожи из-за беспрестанного нахождения под пылающими лучами солнечного света.

– Скажите, возможно, Вы хотите сказать мне что-то ещё? Может быть, я достоин получить какую-нибудь более редкую профессию?

– Возможно. Как я понимаю, ты – самый опытный воин в пустыне. Ты слишком большое существо даже для нашего племени, – ухмыльнулся Теппи, после чего указал ятаганом на восток и добавил, – Поезжай на верблюде в этом направлении. Там ты найдешь Алтарь Солнца.

– Никогда о нём не слышал.

– Это место считается священным для нашего племени. Возьми это. С Фрагментом Солнца ты сможешь войти внутрь.

Дзынь!

– Вы получили информацию об Алтаре Солнца.

Где-то на востоке южной пустыни есть место, в котором воины Племени Солнца издавна проводят свои священные церемонии.

С помощью этой церемонии самый могущественный пустынный воин может переродиться в Воина Солнца.

Вид схватил фрагмент рукой. Фрагмент Солнца был горячим, со своеобразными символами, нарисованными на поверхности.

– Идентификация!

– Фрагмент Солнца.

Прочность: 13/40.

Данный фрагмент считается частью солнца.

Внутри него кипит неизвестная сила.

«Хм-м. Это определённо что-то новенькое. Я уже становился Воином Солнца, но совсем не так».

В те времена, когда Виид был Великим Императором, он просто пытался стать более могущественным, не тратя времени на прохождение заданий и изучение находок.

Он использовал свои способности как обычный пустынный воин, и однажды перед его глазами всплыло информационное окошко, что ему удалось осознать силу солнца.

«Церемония становления Воином Солнца. Кажется, это и есть настоящий путь. Это похоже на официальное получение сильнейшего класса и полного перечня полномочий».

Глава 20. Полуэльф Вишур. (без форматирования)

Пока Виид занимался своими делами в южной пустыне, остальные игроки тоже не сидели без дела.

Они провели анализ всех имеющихся данных относительно поисков полуэльфа Вишур, зная, что любой, даже самый незначительный результат, сделает их знаменитыми.

— Меня зовут Лебой, и я авантюрист. Моё текущее местоположение — Лес Авериан, классифицирующийся как одна 10 Запретных Зон. С самого начала я подозревал, что именно этот лес и является пристанищем полуэльфийки. И вот, спустя несколько дней поисков я обнаружил вход в лабиринт, расположенный под огромным деревом с пятицветными листьями. Я не уверен, что это Зод, но он достаточно объемный, и мне ещё предстоит выяснить, где здесь выход.

Это сообщение с большим интересом встретили другие искатели приключений.

— Я выхожу туда сейчас же.

— Брат… Я скоро буду там.

— Наконец-то новая информация!

Авантюристы быстро переместились в Лес Авериан.

Этот лес относился к одной из 10 Запретных Зон, но при этом располагался на территории старого Королевства Лессаль, часто посещаемого воинами и авантюристами.

Джиголас, Грэйпас и Пустыня Спокойствия уже были зачищены Виидом, однако другие запретные территории заставляли искателей приключений сходить с ума.

Итак, новые сообщения продолжали приходить в течение трёх последующих дней.

— Я в лабиринте под деревом из пятицветных листьев. Это место очень странное. Территория огромна, а высококлассные ловушки сделаны из необычных материалов. К сожалению, почти все искатели приключений, с которыми я сюда пришёл, мертвы.

— На стенах есть какие-то гравюры. Я думал, что это тоже ловушки, но… они слишком красивые. Кажется, они были выгравированы при помощи меча.

— Это Харуна. Я чувствую цитрусовый аромат, который тяжело почувствовать, если только вы не эльф. Кажется, он исходит оттуда, где ещё больше монстров и ловушек. Я почти уверена, что искомый объект именно там.

— Чейз на связи. Хочу сообщить о результатах своей работы,

проделанной за последние два дня. Кажется, подземелье разделено на три секции. Каждая секция имеет четкие тропинки, которые ведут к переходу на следующую… Но пока что я нашёл выход только из первой.

Более тысячи известных искателей приключений Королевской Дороги принялись шерстить лабиринт вдоль и поперёк. Благодаря этому Виид получил возможность собирать информацию, бродя по пустыне.

Тем временем продолжали поступать сообщения и о других лабиринтах. Однако все они проходились максимум за два дня и никаких упоминаний о полуэльфийке Вишур в них не находилось.

— На данный момент самым подозрительным является лабиринт Леса Авериан, — пробормотал скульптор. А затем, спустя какое-то время он наконец-то прибыл в восточную часть пустыни. С помощью Фрагмента Солнца, который нагревался по мере приближения к объекту, ему вскоре удалось найти местоположение Алтаря Солнца.

Как только Виид прибыл в нужное место, песок перед ним разверзся, обнажив алтарь с белоснежными колоннами.

Дзынь!

— Великое открытие!

Вы — первый человек, которому удалось обнаружить древнюю реликвию пустыни. Алтарь Солнца. Это место настоящих воинов, которое находится там, где лучи солнца наиболее палящие.

Существует легенда, что самый выдающийся воин пустыни здесь может пройти через специальный ритуал и получить силу солнца.

— Ваша Слава увеличилась на 5,550.

— Благодаря обнаружению уникального исторического объекта Ваши Сила и Ловкость навсегда увеличились на 3.

Передав об этом властям других королевств и бардам, Вы сможете получить дополнительное вознаграждение сообщив о находке в Алтарь Солнца.

[Воин, который ищет силу солнца. Пронзи этот алтарь своим мечом.] — Я так далеко зашёл, что лучше бы этому месту не быть ловушкой, — пробормотал Виид, тщательно осматривая другие детали алтаря.

Но, как бы там ни было, лучше что-то сделать, чем не сделать и жалеть!

Старый алтарь не выглядел как мошенническая уловка, да и Фрагмент Солнца реагировал на него. Более того, все эти скульптуры, безусловно, были сваяны очень давно.

— Идентификация!

— Скульптурное произведение искусства, созданное в незапамятные времена.

Оно кипит силой солнца, однако из-за естественного обветшания требует восстановления.

Сокровище пустыни.

Художественная ценность: 3,610.

— Хорошо. Кажется, подвоха нет, хотя…

Итак, готовый в любой момент броситься наутёк, Виид вытащил Меч Лоа и нанёс удар по алтарю.

А затем солнце ярко вспыхнуло, и белоснежные колонны преобразовались в нечто, соединяющее небо и землю.

*****

Сцена превращения Виида в Воина Солнца транслировалась в прямом эфире по всем игровым телеканалам.

— Это безумие.

— Ух ты… Интересно, для чего он это всё делает?

— Разве не для того, чтобы стать Воином Солнца? Это профессия, которую может получить всего один человек.

— Похоже на то. Учитывая содержание задания и всё остальное…

— Похоже, он пытается получить класс, который у него был при путешествии назад во времени.

— Кажется, скоро мы увидим возвращение Великого Императора Пустыни.

— В те времена ему удалось покорить Центральный Континент. Интересно, что он собирается покорить сейчас?

— Ну, учитывая то, что он уничтожил практически все противоборствующие группировки… Судя по всему, его цель — Кайберн.

— С нетерпением жду войны против чёрного дракона. Поначалу я думал, что у нас нет никаких шансов, но теперь…

— Смена класса не делает тебя намного сильнее. Однако в том, что Виид перейдет на следующую ступень, можно не сомневаться.

— Мастер-Скульптор, некромант и Воин Солнца. Этот парень действительно идет «королевской дорогой».

— Если он идёт королевской дорогой, то уже наверняка близится к её концу.

— Как и ожидалось от Виида.

— Держу пари, Бадырей сходит с ума, просто наблюдая за всем этим.

*****

Находясь в прибрежной деревушке Северного Континента, Бадырей усердно выполнял задания, которые могли помочь ему

стать Воином Железной Крови.

— «Собрать раковины моллюсков».

— «Тайна жемчужины».

— «Красная раковина».

— «Рыболовные воспоминания».

«Что это за задания такие…?».

Бадырей выполнил неисчислимое количество боевых заданий, но вот такие поручения оказались для него слишком трудными.

Варвары, среди которых жил Бадырей, ничего не знали ни об Империи Хэйвен, ни об Империи Арпен. Деревушка была полностью изолированной, что делало огромную Славу Бадырея абсолютно бесполезной. Таким образом, он решил прибегнуть к помощи авантюриста Лантоса из Гильдии Гермес.

— Не волнуйся. Я покажу тебе, на что способен опытный искатель приключений.

Лантос был игроком, который вырос благодаря мощной поддержке Гильдии Гермес.

Гильдия Гермес специализировалась на завоевании и сражениях, однако даже она не смогла покорить бесчисленное множество мистических существ, обитающих на Центральном Континенте.

Итак, Лантос был одним из лучших, когда дело доходило до разнообразных заданий.

— Привет. Ты сможешь поймать рыбу с желтыми жабрами и голубыми чешуйками?

— Наверное.

— Какого уровня у тебя Рыболовство?

— 3-го среднего. Как ты знаешь, Рыболовство не является необходимым навыком для искателя приключений. Оно предназначено для рыбаков и мореплавателей, которые любят таким образом отдыхать, — почесывая затылок, ответил авантюрист.

Авантюристы были странниками, путешествующими по всему континенту.

Такие опытные игроки, как Чейз и Спенсер, уже давно достигли высшего уровня Рыболовства. Они любили время от времени посидеть на берегу реки, забрасывая удочки и снимая стресс от приключений.

Лантос тоже был искателем приключений, однако он считался экспертом в поисках, раскопках и ловушках. Впрочем…

— Можешь на меня положиться. Какой я авантюрист, если не могу поймать рыбу?

Таким образом, последующие три дня Бадырей и Лантос не

отходили от берега и в конце концов сумели выполнить задание. Пойманную рыбу они отдали женщине-варвару по имени Амазонка, которая тут же принялась запекать её в костре.

— Хм-м… Я уже почти забыла этот запах.

Тем временем Бадырей тупо смотрел на готовящуюся рыбу. Если бы рядом с ними сидел Виид, то он бы наверняка предложил приготовить рыбу по особому рецепту с использованием специальной соли, но добавлением самой простой.

Так они провели еще два дня, выполнив четыре задания и повысив близость с НПС настолько, чтобы получить следующее задание.

— Если ты хочешь стать настоящим воином, то должен быть готовым к тяжелым битвам. Сможешь ли ты отправиться на Остров Ромдал и победить всех тамошних монстров?

— Конечно, — спокойно ответил Бадырей.

Воины Железной Крови появлялись в истории всего лишь несколько раз. Поговаривали, что каждый из них был способен одновременно противостоять нескольким десяткам тысяч врагов.

Бадырей же полностью освоил класс Чёрного Рыцаря и собрал множество секретных техник фехтования. Он был уверен в своих силах.

«У меня уже достаточно высокая сила атаки. Если я сосредоточусь на повышении защиты, то ни один пользователь не сможет победить меня. В битве один на один даже Виид мне не соперник. Моей конечной целью является противостояние дракону».

***

После того, как Виид стал Воином Солнца, он вернулся на Центральный Континент.

Его физические способности и скорость прокачки существенно увеличивались, когда он находился в пустыне, однако Виид был слишком занят, чтобы оставаться в одном регионе.

Помимо этого он получил отличные умения, такие как «Клинок Смерти». Конкретно этот навык обладал такой разрушительной силой, что с ним не могли сравниться никакие другие секретные техники фехтования.

— Вы вошли в неизвестное подземелье.Вход в данное подземелье расположен под деревом в Лесу Авериан.Секреты этого места ещё не раскрыты, а потому Вам стоит соблюдать максимальную осторожность.Неизвестное подземелье! Именно здесь Виид рассчитывал отыскать следы полуэльфики Вишур. И вот, как только он вошёл внутрь, навстречу ему вышла длинноногая девушка.

— Я — Харуна. Рада встрече, Виид.

— Да, взаимно.

— Мы, искатели приключений, уже расчистили примерно половину подземелья. Я отведу тебя так далеко, как только смогу.

— Благодарю, — ответил Виид, пристально оглядывая своды подземелья. Это был самый обычный подземный лабиринт, стены которого были испещрены древесными корнями.

К счастью, он был освещён яркими хрустальными сферами, установленными на потолке и стенах искателями приключений.

— Для всех нас большая честь помочь тебе, — проговорила эльфийка Харуна.

— Я очень ценю это.

— Мы пройдем первую секцию примерно за двадцать пять минут ходьбы. Корни деревьев через определенное время смыкаются в проходах, а потому нам стоит поторопиться.

— Без проблем.

Большинство игроков-эльфов были очень красивыми, но существенную роль в облике персонажа играла внешность человека в реальном мире.

Итак, судя по внешнему облику Харуны, в реальности у неё была стройная фигура и мягкая, белая кожа. Однако, несмотря на это, Виид относился к Харуне, как к скале.

Он постоянно находился в компании Союн, а потому никакие другие женщины не были для него достаточно привлекательными.

«Даже не знаю, сможет ли моя сестра когда-нибудь выйти замуж…».

Юрин тоже была настолько красивая, что большинство мужчин попросту не рисковало с ней заговаривать!

А тем временем к ним навстречу вышли другие искатели приключений.

— Виид! Я — Данте, помнишь меня?

— Давно не виделись.

— Ха-ха. Это так здорово, что мы занимаемся чем-то вместе.

Собирая по пути всё больше и больше авантюристов, он шагал по лабиринту вместе с ними.

Имея бесчисленные достижения на Версальском Континенте и возвысившись до уровня императора, Виид считался главным авантюристом, даже не имея такой профессии.

Глава 20. Полуэльф Вишур (часть 1)

Пока Виид занимался своими делами в южной пустыне, остальные игроки тоже не сидели без дела.

Они провели анализ всех имеющихся данных относительно поисков полуэльфа Вишур, зная, что любой, даже самый незначительный результат, сделает их знаменитыми.

— Меня зовут Лебой, и я авантюрист. Моё текущее местоположение — Лес Авериан, классифицирующийся как одна 10 Запретных Зон. С самого начала я подозревал, что именно этот лес и является пристанищем полуэльфийки. И вот, спустя несколько дней поисков я обнаружил вход в лабиринт, расположенный под огромным деревом с пятицветными листьями. Я не уверен, что это Зод, но он достаточно объемный, и мне ещё предстоит выяснить, где здесь выход.

Это сообщение с большим интересом встретили другие искатели приключений.

— Я выхожу туда сейчас же.

— Брат… Я скоро буду там.

— Наконец-то, новая информация!

Авантюристы быстро переместились в Лес Авериан.

Этот лес относился к одной из 10 Запретных Зон, но при этом располагался на территории старого Королевства Лессаль, часто посещаемого воинами и авантюристами.

Джиголас, Грэйпас и Пустыня Спокойствия уже были зачищены Виидом, однако другие запретные территории заставляли искателей приключений сходить с ума.

Итак, новые сообщения продолжали приходить в течение трёх последующих дней.

— Я в лабиринте под деревом из пятицветных листьев. Это место очень странное. Территория огромна, а высококлассные ловушки сделаны из необычных материалов. К сожалению, почти все искатели приключений, с которыми я сюда пришёл, мертвы.

— На стенах есть какие-то гравюры. Я думал, что это тоже ловушки, но… они слишком красивые. Кажется, они были выгравированы при помощи меча.

— Это Харуна. Я чувствую цитрусовый аромат, который тяжело почувствовать, если только вы не эльф. Кажется, он исходит оттуда, где ещё больше монстров и ловушек. Я почти уверена, что искомый объект именно там.

— Чейз на связи. Хочу сообщить о результатах своей работы, проделанной за последние два дня. Кажется, подземелье разделено на три секции. Каждая секция имеет четкие тропинки,

которые ведут к переходу на следующую… Но пока что я нашёл выход только из первой.

Более тысячи известных искателей приключений Королевской Дороги принялись шерстить лабиринт вдоль и поперёк. Благодаря этому Виид получил возможность собирать информацию, бродя по пустыне.

Тем временем продолжали поступать сообщения и о других лабиринтах. Однако все они проходились максимум за два дня и никаких упоминаний о полуэльфийке Вишур в них не находилось.

— На данный момент самым подозрительным является лабиринт Леса Авериан, — пробормотал скульптор. А затем, спустя какое-то время он наконец-то прибыл в восточную часть пустыни. С помощью Фрагмента Солнца, который нагревался по мере приближения к объекту, ему вскоре удалось найти местоположение Алтаря Солнца.

Как только Виид прибыл в нужное место, песок перед ним разверзся, обнажив алтарь с белоснежными колоннами.

Дзынь!

— Великое открытие!

Вы — первый человек, которому удалось обнаружить древнюю реликвию пустыни. Алтарь Солнца. Это место настоящих воинов, которое находится там, где лучи солнца наиболее палящие.

Существует легенда, что самый выдающийся воин пустыни здесь может пройти через специальный ритуал и получить силу солнца.

— Ваша Слава увеличилась на 5,550.

— Благодаря обнаружению уникального исторического объекта Ваши Сила и Ловкость навсегда увеличились на 3. Сообщив властям других королевств и бардам, Вы сможете получить дополнительное вознаграждение сообщив о находке в Алтарь Солнца.

[Воин, который ищет силу солнца. Пронзи этот алтарь своим мечом.]

— Я так далеко зашёл, что лучше бы этому месту не быть ловушкой, — пробормотал Виид, тщательно осматривая другие детали алтаря.

Но, как бы там ни было, лучше что-то сделать, чем не сделать и жалеть!

Старый алтарь не выглядел как мошенническая уловка, да и Фрагмент Солнца реагировал на него. Более того, все эти скульптуры, безусловно, были сваяны очень давно.

— Великое открытие!

— Идентификация!

— Скульптурное произведение искусства, созданное в незапамятные времена.

Оно кипит силой солнца, однако из-за естественного обветшания требует восстановления.

Сокровище пустыни.

Художественная ценность: 3,610.

— Хорошо. Кажется, подвоха нет, хотя…

Итак, готовый в любой момент броситься наутёк, Виид вытащил Меч Лоа и нанёс удар по алтарю.

А затем солнце ярко вспыхнуло, и белоснежные колонны преобразовались в нечто, соединяющее небо и землю.

*****

Сцена превращения Виида в Воина Солнца транслировалась в прямом эфире по всем игровым телеканалам.

— Это безумие.

— Ух ты… Интересно, для чего он это всё делает?

— Разве не для того, чтобы стать Воином Солнца? Это профессия, которую может получить всего один человек.

— Похоже на то. Учитывая содержание задания и всё остальное…

— Похоже, он пытается получить класс, который у него был при путешествии назад во времени.

— Кажется, скоро мы увидим возвращение Великого Императора Пустыни.

— В те времена ему удалось покорить Центральный Континент. Интересно, что он собирается покорить сейчас?

— Ну, учитывая то, что он уничтожил практически все противоборствующие группировки… Судя по всему, его цель — Кэйберн.

— С нетерпением жду войны против чёрного дракона. Поначалу я думал, что у нас нет никаких шансов, но теперь…

— Смена класса не делает тебя намного сильнее. Однако в том, что Виид перейдет на следующую ступень, можно не сомневаться.

— Мастер-Скульптор, некромант и Воин Солнца. Этот парень действительно идет «королевской дорогой».

— Если он идёт королевской дорогой, то уже наверняка близится к её концу.

— Как и ожидалось от Виида.

— Держу пари, Бады рей сходит с ума, просто наблюдая за всем этим.

*****

Находясь в прибрежной деревушке Северного Континента, Бадырей усердно выполнял задания, которые могли помочь ему

стать Воином Железной Крови.

— «Собрать раковины моллюсков».

— «Тайна жемчужины».

— «Красная раковина».

— «Рыболовные воспоминания».

«Что это за задания такие…?»

Бадырей выполнил неисчислимое количество боевых заданий, но вот такие поручения оказались для него слишком трудными.

Варвары, среди которых жил Бадырей, ничего не знали ни об Империи Хэйвен, ни об Империи Арпен. Деревушка была полностью изолированной, что делало огромную Славу Бадырея абсолютно бесполезной. Таким образом, он решил прибегнуть к помощи авантюриста Лантоса из Гильдии Гермес.

— Не волнуйся. Я покажу тебе, на что способен опытный искатель приключений.

Лантос был игроком, который вырос благодаря мощной поддержке Гильдии Гермес.

Гильдия Гермес специализировалась на завоевании и сражениях, однако даже она не смогла покорить бесчисленное множество мистических существ, обитающих на Центральном Континенте.

Итак, Лантос был одним из лучших, когда дело доходило до разнообразных заданий.

— Привет. Ты сможешь поймать рыбу с желтыми жабрами и голубыми чешуйками?

— Наверное.

— Какого уровня у тебя Рыболовство?

— 3-го среднего. Как ты знаешь, Рыболовство не является необходимым навыком для искателя приключений. Оно предназначено для рыбаков и мореплавателей, которые любят таким образом отдыхать, — почесывая затылок, ответил авантюрист.

Авантюристы были странниками, путешествующими по всему континенту.

Такие опытные игроки, как Чейз и Спенсер, уже давно достигли высшего уровня Рыболовства. Они любили время от времени посидеть на берегу реки, забрасывая удочки и снимая стресс от приключений.

Лантос тоже был искателем приключений, однако он считался экспертом в поисках, раскопках и ловушках. Впрочем…

— Можешь на меня положиться. Какой я авантюрист, если не могу поймать рыбу?

Таким образом, последующие три дня Бадырей и Лантос не

отходили от берега и в конце концов сумели выполнить задание. Пойманную рыбу они отдали женщине-варвару по имени Амазонка, которая тут же принялась запекать её в костре.

— Хм-м… Я уже почти забыла этот запах.

Тем временем Бадырей тупо смотрел на готовящуюся рыбу. Если бы рядом с ними сидел Виид, то он бы наверняка предложил приготовить рыбу по особому рецепту с использованием специальной соли, но добавлением самой простой.

Так они провели еще два дня, выполнив четыре задания и повысив близость с НПС настолько, чтобы получить следующее задание.

— Если ты хочешь стать настоящим воином, то должен быть готовым к тяжелым битвам. Сможешь ли ты отправиться на Остров Ромдал и победить всех тамошних монстров?

— Конечно, — спокойно ответил Бадырей.

Воины Железной Крови появлялись в истории всего лишь несколько раз. Поговаривали, что каждый из них был способен одновременно противостоять нескольким десяткам тысяч врагов.

Бадырей же полностью освоил класс Чёрного Рыцаря и собрал множество секретных техник фехтования. Он был уверен в своих силах.

«У меня уже достаточно высокая сила атаки. Если я сосредоточусь на повышении защиты, то ни один пользователь не сможет победить меня. В битве один на один даже Виид мне не соперник. Моей конечной целью является противостояние дракону».

***

После того,как Виид стал Воином Солнца, он вернулся на Центральный Континент.

Его физические способности и скорость прокачки существенно увеличивались, когда он находился в пустыне, однако Виид был слишком занят, чтобы оставаться в одном регионе.

Помимо этого он получил отличные умения, такие как «Клинок Смерти». Конкретно этот навык обладал такой разрушительной силой, что с ним не могли сравниться никакие другие секретные техники фехтования.

— Вы вошли в неизвестное подземелье. Вход в данное подземелье расположен под деревом в Лесу Авериан. Секреты этого места ещё не раскрыты, а потому Вам стоит соблюдать максимальную осторожность. Неизвестное подземелье! Именно здесь Виид рассчитывал отыскать следы полуэльфики Вишур. И вот, как только он вошёл внутрь, навстречу ему вышла длинноногая девушка.

— Я — Харуна. Рада встрече, Виид.

— Да, взаимно.

— Мы, искатели приключений, уже расчистили примерно половину подземелья. Я отведу тебя так далеко, как только смогу.

— Благодарю, — ответил Виид, пристально оглядывая своды подземелья. Это был самый обычный подземный лабиринт, стены которого были испещрены древесными корнями.

К счастью, он был освещён яркими хрустальными сферами, установленными на потолке и стенах искателями приключений.

— Для всех нас большая честь помочь тебе, — проговорила эльфийка Харуна.

— Я очень ценю это.

— Мы пройдем первую секцию примерно за двадцать пять минут ходьбы. Корни деревьев через определенное время смыкаются в проходах, а потому нам стоит поторопиться.

— Без проблем.

Большинство игроков-эльфов были очень красивыми, но существенную роль в облике персонажа играла внешность человека в реальном мире.

Итак, судя по внешнему облику Харуны, в реальности у неё была стройная фигура и мягкая, белая кожа. Однако, несмотря на это, Виид относился к Харуне, как к скале.

Он постоянно находился в компании Союн, а потому никакие другие женщины не были для него достаточно привлекательными.

«Даже не знаю, сможет ли моя сестра когда-нибудь выйти замуж…».

Юрин тоже была настолько красивая, что большинство мужчин попросту не рисковало с ней заговаривать!

А тем временем к ним навстречу вышли другие искатели приключений.

— Виид! Я — Данте, помнишь меня?

— Давно не виделись.

— Ха-ха. Это так здорово, что мы занимаемся чем-то вместе.

Собирая по пути всё больше и больше авантюристов, он шагал по лабиринту вместе с ними.

Имея бесчисленные достижения на Версальском Континенте и возвысившись до уровня императора, Виид считался главным авантюристом, даже не имея такой профессии.

Глава 21. Полуэльф Вишур. (часть 2). (без форматирования)

— Это вход во вторую секцию.

Место, куда Виид прибыл вместе с Харуной, было опутано корнями деревьев. Это был узкий проход, предназначенный лишь для одного человека или эльфа.

Как только они прошли через него, проход вновь стал шире, так что мало кто смог бы найти его, тщательно всё вокруг не обыскав.

— С этого момента начинается зона, всё ещё заполненная ловушками. Иногда появляются даже монстры.

Первая секция уже была расчищена искателями приключений, однако со второй ситуация пока что складывалась несколько хуже.

Авантюристы тщательно исследовали бесчисленные тропинки, пытаясь найти переход к следующей зоне лабиринта.

— Чейз!

— О… Виид прибыл, хе-хе-хе.

Встретившись с авантюристом Чейзом, Виид начал исследовать вторую секцию.

— На данный момент я составляю карту лабиринта. Это весьма обширное подземелье, но с помощью нескольких тысяч опытных авантюристов мы должны закончить его уже к ночи.

— Ясно. Я очень благодарен за помощь в противодействии Кайберну.

— Не за что. Как авантюрист, я очень хорошо знаю, сколько ты сделал для Версальского Континента. Ты бросал вызов таким противникам, которых побоялся бы любой другой игрок, как, например, Церковь Эмбиню. И даже сейчас ты испытываешь трудности, пытаясь спасти нас всех.

Комплимент, прозвучавший из уст Чейза, был достаточно длинным, однако Виид уже привык слушать такого рода вещи, куда бы он ни пошёл.

«В нынешней ситуации нужно вести себя как можно более скромно», — облизнул губы скульптор, после чего сказал:

— Хм-хм. Я просто делал то, что считал нужным. Я думал, что обязан остановить Церковь Эмбиню ради блага всего человечества.

— Если ты будешь править Версальским Континентом, в мире воцарится мир.

— Конечно. Люди, живущие в счастье, — вот моя цель.

Конечно, это была далеко не полная ложь.

Настоящей целью Виида было взимание налогов у счастливых людей, поскольку делать это в случае с несчастными было бы несколько затруднительнее.

Тем временем Виид обменялся короткими приветствиями с искателем приключений Лебоем и другими известными пользователями.

— Должно быть, вы сильно устали.

— Ничего. Тёмные подземелья — наш дом. К тому же здесь приятный запах деревьев, а по вечерам мы проводим пивные вечеринки.

Авантюристы искренне наслаждались противостоянием чудовищам и различным ловушка.

Ни одно приключение не гарантировало успеха и больших наград. Данная профессия предназначалась лишь для тех, кто черпал в ней вдохновение или страсть.

— К слову, мы планируем значительно увеличить награды за выполнение заданий.

— Серьёзно?

— Да. Империя Арпен расширит количество поручений по исследованию руин и прочих исторических мест.

Слова Виида были очень важны для искателей приключений. Более того, забрать их потом назад было бы очень сложно, однако Виид считал, что все эти авантюристы оправдают вложенные в них инвестиции.

«Время от времени они будут претерпевать неудачи. Однако в случае успеха они будут вознаграждены».

Успех всегда заставляет людей забывать страх неудачи и пустые надежды.

Из-за деятельности Кайберна великие города превращались в руины, а процветающие регионы выходили из-под контроля из-за беспрестанного вторжения монстров.

Даже комментаторы известных телестанций устали повествовать о гибели Версальского Континента, однако… внезапно произошли неожиданные перемены.

-Я — управляющий фруктовой лавкой в Море. Скажите, что вообще происходит? Я вынужден был закрыться уже к полудню, поскольку весь товар был распродан.

— Это Аквапарк Пухоль. Я думал, что сейчас не время для вечеринок, но… Это какое-то безумие! Кажется, сюда устремились все богатые люди Центрального Континента!

— Все коттеджи вдали от аквапарка проданы.

— Вы знаете, что после того, как Гильдия Гермес потерпела сокрушительное поражение на Тарнавской Равнине, на рынке

появилось огромное количество высококлассной экипировки? Я думал, что рыночная стоимость обмундирования резко упадет, но она снова крайне высока.

— Подземелья и охотничьи угодья забиты игроками.

— Города также перенаселены. Куда бы вы ни пошли — везде множество людей.

Города были разрушены, а стихийные бедствия привели к снижению урожайности. Версальский Континент постепенно погружался во всё больший хаос, однако, на удивление, активность игроков лишь возросла.

— Я не могу этого объяснить, но мне кажется, что Королевская Дорога стала более приятной.

— Я так много хочу сделать и так много должен сделать!

— Времена опасные, но это… здорово! Я думаю, что сошел с ума. Ха-ха!

Фермеры ухаживали за посевами и прилагали все усилия, чтобы уменьшить ущерб от чёрного дождя. Торговцы бродили по континенту вместе со своими повозками и снабжали всем необходимым самые отдаленные уголки Империи Арпен. Даже представители ремесленных профессий оживились, будто проснулись от долгого сна.

Перед лицом опасности люди стали наслаждаться жизнью ещё больше. Они активно охотились, производили экипировку, собирали трофеи и наслаждались отпусками.

Города уничтожались один за другим, но игроки тут же находили себе новые дома.

Сомрен, наряду с Замком Эвалюк, и вовсе начал ремонтироваться местными жителями и пользователями.

— Если даже Мора была поднята из руин, то нам тоже это по силам.

— Давайте встанем с колен! Империя Арпен поддержит нас.

Игроки отказались сдаваться. Если в мирное время они лишний раз не хотели высовывать нос на улицу, но теперь строили дома и прочую инфраструктуру.

Дайни потратила все свои сбережения на восстановление, новости о чём распространились по всему Центральному Континенту. Как результат, игроки, опустошившие сокровищницу в преддверии атаки чёрного дракона, пришли и вернули всё до последнего медяка.

Сила обычного народа давала о себе знать, благодаря чему Империя Арпен росла в геометрической прогрессии даже несмотря на угрозу со стороны Кайберна.

Союн: — На этой неделе существенно увеличился приток денег в казну империи.

Межгалактический объём инвестиций, вложенный этой девушкой в развитие империи, наконец-то начал приносить определённые дивиденды.

Обычные деревни переросли в города с более чем 30-процентным увеличением всех видов локальных товаров. Что касается самих городов, которые могли похвастаться большой площадью, их производственные объёмы увеличились чуть ли не вдвое.

За некоторое время пользователи Центрального Континента заработали довольно много денег. Несмотря на то, что Гильдия Гермес активно их эксплуатировала, в их закромах всё равно мало-помалу накапливались деньги, заработанные благодаря торговле и охоте. Долгое время они могли только скрывать от Империи Хэйвен своё имущество, но теперь все они могли смело тратить средства на что угодно.

— Как-то это всё странно. С одной стороны кризис, а с другой — самое удачное время для вложений… Что ж, как только мы преодолеем его, Империя Арпен начнёт развиваться ещё быстрее.

— Пока что дракон уничтожает только крупные города. В средние же можно смело инвестировать.

— Я эксперт по недвижимости. Я никогда не работал и жил спекуляциями всю свою жизнь. Итак, говорю вам: это шанс. Вкладывайте золото, пока не стало слишком поздно, и цены не взлетели до небес. Тогда, уверяю вас, мы не сможем позволить себе даже хижину. Транспорт, охота, промысел. Зарабатывайте деньги и инвестируйте в землю. Земля никогда не будет в излишке.

Цена на землю росла экспоненциально даже на Центральном Континенте.

Инвестиции в Империю Арпен разжигали настоящий огонь. Средства, которые до сих пор не использовались, начали высвобождаться, и люди, к своему собственному удивлению, стали верить в благополучный исход противостояния с драконом.

— Виид непременно победит Кайберна.

— В общем-то он даже не обязан это делать. За раз уничтожается всего лишь один город. С этим вполне можно жить.

— Давайте строить новые города! Покажем ему строительство во всей своей красе!

— У дракона тоже есть пределы. Сколько времени потребуется, чтобы уничтожить все города на континенте?

— На самом деле городов больше строится, чем разрушается…

— То же самое относится и к монстрам. Несмотря на то, что они постоянно размножаются, это не так уж и плохо, если

привыкнуть. Вы можете расти ещё быстрее, охотясь на них. К тому же в города чудовища почти не суются.

Игроки всё больше привыкали к разрушению городов и огромному количеству бродячих монстров.

— Виид — настоящий эксперт по развитию. Таким образом, наше доверие к нему является ключевым фактором.

— Даже если рухнет очередной крупный город, соседние регионы расстроятся ещё сильнее. В целом, это положительный результат.

— Фондовый рынок, акции и облигации? Во всем этом нет ни малейшей необходимости. Ваш ответ — Королевская Дорога. В мире нет другого места, где награда выдаётся мгновенно.

Игроки страстно инвестировали и продолжали развиваться.

Если Империя Хэйвен мало-помалу разваливалась, а её власти были обеспокоены лишь снижением налоговых поступлений, то Империя Арпен была полной противоположностью.

Масштабные инвестиции и активность игроков еженедельно увеличивали налоговые поступления на 200%. В результате этого порядком взволнованный Виид объявил о своих дальнейших планах развития.

— Я построю 12 аквапарков по всему континенту. Небоскребы? Великие Сооружения? Они тоже будут.

Он отличался от обычных политиков, которые во время выборов бросали кучу пустых обещаний. Виид был человеком, который придерживался своего слова, поскольку в противном случае его попросту не давал.

Он взял под свой контроль здания, обширные равнины, горы, леса и поля возле рек, которые ранее принадлежали Гильдии Гермес. Всё это ему нужно было для того, чтобы повысить стоимость недвижимости, основываясь на невероятных активах империи.

Строительство домов, коттеджей и таверн увеличило количество посетителей, а полученные средства могли быть реинвестированы обратно в империю.

Как и говорили знающие люди, помимо крупных городов, подверженных нападению дракона, средние торговые города и транспортные узлы получили шанс на значительное развитие.

— Его инвестиционный план также охватывает крепости, захваченные монстрами. Он вообще в своем уме? Это же почти невозможно.

— Ты просто не знаешь Виида. Если у него будут развязаны руки — о превратит все города и крепости в парки развлечений. Вспомните, чем раньше был Пухоль.

— Планы на вулканический остров, который находится посреди восточного моря, ещё безумнее. Он хочет организовать экскурсии для того, чтобы понаблюдать за извержением вулкана?

— Вау… А ведь это ещё один приличный источник дохода.

Виид никогда не переставал думать, что прилежность и обеспечение общественной безопасности — это всё, что нужно для управления людьми.

«Как император, я должен вселять в их головы мечты. Я должен поступать так, чтобы они не переставали мечтать и надеяться».

Виид чутко реагировал на изменение отношения игроков в результате вложения инвестиций. Он был обеспокоен даже тем, как эксплуатировать игроков, которые на данный момент вели свою деятельность в пустыне!

Однако основой для его планов по развитию стали спекуляции с недвижимостью.

«Я должен привлечь инвестиции в недвижимость. Эти огромные средства станут ключом к быстрому развитию империи».

Люди не стеснялись вытаскивать из карманов деньги, чтобы воплотить в реальность свои фантазии. А ещё мало кто мог переносить то внутреннее чувство, что все остальные живут припеваючи, а ты — нет. Людям было свойственно испытывать боль внутри живота, когда их друзья и соседи зарабатывали больше и жили лучше.

«Но счастье не в деньгах, которые у меня есть прямо сейчас. Я могу быть по-настоящему счастлив только зная, что деньги продолжат течь рекой».

Это был политический ход, который, как он надеялся, окупится за счет недвижимости!

План, который превратит все ослабленные города в крупные и принесёт новый рассвет в Королевскую Дорогу!

Производство станет на ступеньку выше, а сделки будут происходить гораздо чаще. Более того, игроки начнут охотно что-то делать своими собственными руками.

«Управление не исходит из честности или усердия».

Виид думал, что политики, которые действуют по шаблону, никогда не смогут заручиться доверием людей и стать успешными. Любые разговоры о честности были чрезвычайно болезненными для ушей.

Любой может сказать другому человеку, чтобы тот следовал правилам и жил честно, и это в результате лишь послужит для него источником раздражения.

Да и вообще, разве жить честно — весело?!

— Я возведу гигантские небоскребы. Построю широчайшие дороги! Стоимость земли сильно возрастет, так что поторопитесь и купите её!

— Ура-а-а-а-а-а!

— Я сделаю так, чтобы каждый мог зарабатывать столько, сколько хочет!

— Слава Вииду!

В реальном мире побочные эффекты спекуляций с недвижимостью были просто огромны. Когда цены на жилье растут, это положительно сказывается как на строительном бизнесе, так и на создании новых рабочих мест. Однако более высокая стоимость могла стать обузой для обычного человека.

Если человек работал всю свою жизнь и скопил некоторое количество денег, но по-прежнему не мог купить дом, он становился обиженным на государство. Итак, даже правительство не смело вмешиваться в стоимость жилья!

«Однако я могу обложить их налогом за владение недвижимостью в качестве предлога для снижения цен на жильё».

Политики тоже знали, что повышение налога на имущество — хороший ход, но они просто не могли этого сделать.

Грубо говоря, даже если они это сделают, деньги всё равно не будут их собственными, а потому проводить такую политику ради снижения цены на жильё было бессмысленно. Тем не менее, единовластным правителем Империи Арпен был Виид!

Он продвигал недвижимость, вызывая тем самым огромный бум инвестиций в развитие империи. И вот-вот деньги от увеличения налоговых поступлений должны были стать его собственными.

Доверчивые инвесторы, которые надеялись немного подзаработать, были уже у него на крючке!

«Экономическое развитие всей Королевской Дороги будет вращаться вокруг меня! Да. Так оно и будет».

Глава 21. Полуэльф Вишур (часть 2)

— Это вход во вторую секцию.

Место, куда Виид прибыл вместе с Харуной, было опутано корнями деревьев. Это был узкий проход, предназначенный лишь для одного человека или эльфа.

Как только они прошли через него, проход вновь стал шире, так что мало кто смог бы найти его, тщательно всё вокруг не обыскав.

— С этого момента начинается зона, всё ещё заполненная ловушками. Иногда появляются даже монстры.

Первая секция уже была расчищена искателями приключений, однако со второй ситуация пока что складывалась несколько хуже.

Авантюристы тщательно исследовали бесчисленные тропинки, пытаясь найти переход к следующей зоне лабиринта.

— Чейз!

— О… Виид прибыл, хе-хе-хе.

Встретившись с авантюристом Чейзом, Виид начал исследовать вторую секцию.

— На данный момент я составляю карту лабиринта. Это весьма обширное подземелье, но с помощью нескольких тысяч опытных авантюристов мы должны закончить его уже к ночи.

— Ясно. Я очень благодарен за помощь в противодействии Кэйберну.

— Не за что. Как авантюрист, я очень хорошо знаю, сколько ты сделал для Версальского Континента. Ты бросал вызов таким противникам, которых побоялся бы любой другой игрок, как, например, Церковь Эмбиню. И даже сейчас ты испытываешь трудности, пытаясь спасти нас всех.

Комплимент, прозвучавший из уст Чейза, был достаточно длинным, однако Виид уже привык слушать такого рода вещи, куда бы он ни пошёл.

«В нынешней ситуации нужно вести себя как можно более скромно», — облизнул губы скульптор.

После чего сказал:

— Хм-хм. Я просто делал то, что считал нужным. Я думал, что обязан остановить Церковь Эмбиню ради блага всего человечества.

— Если ты будешь править Версальским Континентом, в мире воцарится мир.

— Конечно. Люди, живущие в счастье, — вот моя цель.

Конечно, это была далеко не полная ложь.

Настоящей целью Виида было взимание налогов у счастливых людей, поскольку делать это в случае с несчастными было бы несколько затруднительнее.

Тем временем Виид обменялся короткими приветствиями с искателем приключений Лебоем и другими известными пользователями.

— Должно быть, вы сильно устали.

— Ничего. Тёмные подземелья — наш дом. К тому же здесь приятный запах деревьев, а по вечерам мы проводим пивные вечеринки.

Авантюристы искренне наслаждались противостоянием чудовищам и различным ловушка.

Ни одно приключение не гарантировало успеха и больших наград. Данная профессия предназначалась лишь для тех, кто черпал в ней вдохновение или страсть.

— К слову, мы планируем значительно увеличить награды за выполнение заданий.

— Серьёзно?

— Да. Империя Арпен расширит количество поручений по исследованию руин и прочих исторических мест.

Слова Виида были очень важны для искателей приключений. Более того, забрать их потом назад было бы очень сложно, однако Виид считал, что все эти авантюристы оправдают вложенные в них инвестиции.

«Время от времени они будут претерпевать неудачи. Однако в случае успеха они будут вознаграждены».

Успех всегда заставляет людей забывать страх неудачи и пустые надежды.

Из-за деятельности Кэйберна великие города превращались в руины, а процветающие регионы выходили из-под контроля из-за беспрестанного вторжения монстров.

Даже комментаторы известных телестанций устали повествовать о гибели Версальского Континента, однако… внезапно произошли неожиданные перемены.

-Я — управляющий фруктовой лавкой в Море. Скажите, что вообще происходит? Я вынужден был закрыться уже к полудню, поскольку весь товар был распродан.

— Это Аквапарк Пухоль. Я думал, что сейчас не время для вечеринок, но… Это какое-то безумие! Кажется, сюда устремились все богатые люди Центрального Континента!

— Все коттеджи вдали от аквапарка проданы.

— Вы знаете, что после того, как Гильдия Гермес потерпела сокрушительное поражение на Тарнавской Равнине, на рынке появилось огромное количество высококлассной экипировки? Я

думал, что рыночная стоимость обмундирования резко упадет, но она снова крайне высока.

— Подземелья и охотничьи угодья забиты игроками.

— Города также перенаселены. Куда бы вы ни пошли — везде множество людей.

Города были разрушены, а стихийные бедствия привели к снижению урожайности. Версальский Континент постепенно погружался во всё больший хаос, однако, на удивление, активность игроков лишь возросла.

— Я не могу этого объяснить, но мне кажется, что Королевская Дорога стала более приятной.

— Я так много хочу сделать и так много должен сделать!

— Времена опасные, но это… здорово! Я думаю, что сошел с ума. Ха-ха!

Фермеры ухаживали за посевами и прилагали все усилия, чтобы уменьшить ущерб от чёрного дождя. Торговцы бродили по континенту вместе со своими повозками и снабжали всем необходимым самые отдаленные уголки Империи Арпен. Даже представители ремесленных профессий оживились, будто проснулись от долгого сна.

Перед лицом опасности люди стали наслаждаться жизнью ещё больше. Они активно охотились, производили экипировку, собирали трофеи и наслаждались отпусками.

Города уничтожались один за другим, но игроки тут же находили себе новые дома.

Сомрен, наряду с Замком Эвалюк, и вовсе начал ремонтироваться местными жителями и пользователями.

— Если даже Мора была поднята из руин, то нам тоже это по силам.

— Давайте встанем с колен! Империя Арпен поддержит нас.

Игроки отказались сдаваться. Если в мирное время они лишний раз не хотели высовывать нос на улицу, но теперь строили дома и прочую инфраструктуру.

Дайни потратила все свои сбережения на восстановление, новости о чём распространились по всему Центральному Континенту. Как результат, игроки, опустошившие сокровищницу в преддверии атаки чёрного дракона, пришли и вернули всё до последнего медяка.

Сила обычного народа давала о себе знать, благодаря чему Империя Арпен росла в геометрической прогрессии даже несмотря на угрозу со стороны Кэйберна.

Союн: — На этой неделе существенно увеличился приток денег в казну империи.

Межгалактический объём инвестиций, вложенный этой

девушкой в развитие империи, наконец-то начал приносить определённые дивиденды.

Обычные деревни переросли в города с более чем 30-процентным увеличением всех видов локальных товаров. Что касается самих городов, которые могли похвастаться большой площадью, их производственные объёмы увеличились чуть ли не вдвое.

За некоторое время пользователи Центрального Континента заработали довольно много денег. Несмотря на то, что Гильдия Гермес активно их эксплуатировала, в их закромах всё равно мало-помалу накапливались деньги, заработанные благодаря торговле и охоте.

Долгое время они могли только скрывать от Империи Хэйвен своё имущество, но теперь все они могли смело тратить средства на что угодно.

— Как-то это всё странно. С одной стороны кризис, а с другой — самое удачное время для вложений… Что ж, как только мы преодолеем его, Империя Арпен начнёт развиваться ещё быстрее.

— Пока что дракон уничтожает только крупные города. В средние же можно смело инвестировать.

— Я эксперт по недвижимости. Я никогда не работал и жил спекуляциями всю свою жизнь. Итак, говорю вам: это шанс. Вкладывайте золото, пока не стало слишком поздно, и цены не взлетели до небес. Тогда, уверяю вас, мы не сможем позволить себе даже хижину. Транспорт, охота, промысел. Зарабатывайте деньги и инвестируйте в землю. Земля никогда не будет в излишке.

Цена на землю росла экспоненциально даже на Центральном Континенте.

Инвестиции в Империю Арпен разжигали настоящий огонь. Средства, которые до сих пор не использовались, начали высвобождаться, и люди, к своему собственному удивлению, стали верить в благополучный исход противостояния с драконом.

— Виид непременно победит Кэйберна.

— В общем-то, он даже не обязан это делать. За раз уничтожается всего лишь один город. С этим вполне можно жить.

— Давайте строить новые города! Покажем ему строительство во всей своей красе!

— У дракона тоже есть пределы. Сколько времени потребуется, чтобы уничтожить все города на континенте?

— На самом деле, городов больше строится, чем разрушается…

— То же самое относится и к монстрам. Несмотря на то, что они постоянно размножаются, это не так уж и плохо, если

привыкнуть. Вы можете расти ещё быстрее, охотясь на них. К тому же в города чудовища почти не суются.

Игроки всё больше привыкали к разрушению городов и огромному количеству бродячих монстров.

— Виид — настоящий эксперт по развитию. Таким образом, наше доверие к нему является ключевым фактором.

— Даже если рухнет очередной крупный город, соседние регионы расстроятся ещё сильнее. В целом, это положительный результат.

— Фондовый рынок, акции и облигации? Во всем этом нет ни малейшей необходимости. Ваш ответ — Королевская Дорога. В мире нет другого места, где награда выдаётся мгновенно.

Игроки страстно инвестировали и продолжали развиваться.

Если Империя Хэйвен мало-помалу разваливалась, а её власти были обеспокоены лишь снижением налоговых поступлений, то Империя Арпен была полной противоположностью.

Масштабные инвестиции и активность игроков еженедельно увеличивали налоговые поступления на 200%. В результате этого порядком взволнованный Виид объявил о своих дальнейших планах развития.

— Я построю 12 аквапарков по всему континенту. Небоскребы? Великие Сооружения? Они тоже будут.

Он отличался от обычных политиков, которые во время выборов бросали кучу пустых обещаний. Виид был человеком, который придерживался своего слова, поскольку в противном случае его попросту не давал.

Он взял под свой контроль здания, обширные равнины, горы, леса и поля возле рек, которые ранее принадлежали Гильдии Гермес. Всё это ему нужно было для того, чтобы повысить стоимость недвижимости, основываясь на невероятных активах империи.

Строительство домов, коттеджей и таверн увеличило количество посетителей, а полученные средства могли быть реинвестированы обратно в империю.

Как и говорили знающие люди, помимо крупных городов, подверженных нападению дракона, средние торговые города и транспортные узлы получили шанс на значительное развитие.

— Его инвестиционный план также охватывает крепости, захваченные монстрами. Он вообще в своем уме? Это же почти невозможно.

— Ты просто не знаешь Виида. Если у него будут развязаны руки — он превратит все города и крепости в парки развлечений. Вспомните, чем раньше был Пухоль.

— Планы на вулканический остров, который находится посреди восточного моря, ещё безумнее. Он хочет организовать экскурсии для того, чтобы понаблюдать за извержением вулкана?

— Вау… А ведь это ещё один приличный источник дохода.

Виид никогда не переставал думать, что прилежность и обеспечение общественной безопасности — это всё, что нужно для управления людьми.

«Как император, я должен вселять в их головы мечты. Я должен поступать так, чтобы они не переставали мечтать и надеяться».

Виид чутко реагировал на изменение отношения игроков в результате вложения инвестиций. Он был обеспокоен даже тем, как эксплуатировать игроков, которые на данный момент вели свою деятельность в пустыне!

Однако основой для его планов по развитию стали спекуляции с недвижимостью.

«Я должен привлечь инвестиции в недвижимость. Эти огромные средства станут ключом к быстрому развитию империи».

Люди не стеснялись вытаскивать из карманов деньги, чтобы воплотить в реальность свои фантазии. А ещё мало кто мог переносить то внутреннее чувство, что все остальные живут припеваючи, а ты — нет. Людям было свойственно испытывать боль внутри живота, когда их друзья и соседи зарабатывали больше и жили лучше.

«Но счастье не в деньгах, которые у меня есть прямо сейчас. Я могу быть по-настоящему счастлив, только зная, что деньги продолжат течь рекой».

Это был политический ход, который, как он надеялся, окупится за счет недвижимости!

План, который превратит все ослабленные города в крупные и принесёт новый рассвет в Королевскую Дорогу!

Производство станет на ступеньку выше, а сделки будут происходить гораздо чаще. Более того, игроки начнут охотно что-то делать своими собственными руками.

«Управление не исходит из честности или усердия».

Виид думал, что политики, которые действуют по шаблону, никогда не смогут заручиться доверием людей и стать успешными. Любые разговоры о честности были чрезвычайно болезненными для ушей.

Любой может сказать другому человеку, чтобы тот следовал правилам и жил честно, и это в результате лишь послужит для него источником раздражения.

Да и вообще, разве жить честно — весело?!

— Я возведу гигантские небоскребы. Построю широчайшие дороги! Стоимость земли сильно возрастет, так что поторопитесь и купите её!

— Ура-а-а-а-а-а!

— Я сделаю так, чтобы каждый мог зарабатывать столько, сколько хочет!

— Слава Вииду!

В реальном мире побочные эффекты спекуляций с недвижимостью были просто огромны. Когда цены на жилье растут, это положительно сказывается как на строительном бизнесе, так и на создании новых рабочих мест. Однако более высокая стоимость могла стать обузой для обычного человека.

Если человек работал всю свою жизнь и скопил некоторое количество денег, но по-прежнему не мог купить дом, он становился обиженным на государство. Итак, даже правительство не смело вмешиваться в стоимость жилья!

«Однако я могу обложить их налогом за владение недвижимостью в качестве предлога для снижения цен на жильё».

Политики тоже знали, что повышение налога на имущество — хороший ход, но они просто не могли этого сделать.

Грубо говоря, даже если они это сделают, деньги всё равно не будут их собственными, а потому проводить такую политику ради снижения цены на жильё было бессмысленно. Тем не менее, единовластным правителем Империи Арпен был Виид!

Он продвигал недвижимость, вызывая тем самым огромный бум инвестиций в развитие империи. И вот-вот деньги от увеличения налоговых поступлений должны были стать его собственными.

Доверчивые инвесторы, которые надеялись немного подзаработать, были уже у него на крючке!

«Экономическое развитие всей Королевской Дороги будет вращаться вокруг меня! Да. Так оно и будет».

Глава 22. Полуэльф Вишур. (часть 3). (без форматирования)

— Мы сделали это!

Благодаря огромным усилиям искателей приключений вход в третью секцию лабиринта был успешно найден ещё до наступления темноты.

Как и следовало ожидать, последняя секция оказалась намного больше, а количество ловушек — обильнее.

— Виид, возможно теперь ты сможешь взять инициативу на себя? — осторожно спросил Лебой. Прямо сейчас несколько десятков искателей приключений уже исследовало дальнейшие коридоры подземелья, однако все они хотели увидеть навыки Виида — лучшего авантюриста в истории Королевской Дороги.

— Хм-м…

Сам же Виид был не уверен, что сможет превзойти лучшую группу авантюристов на Версальском Континенте.

«Лабиринт… Лабиринты вызывают много проблем, но, к моему собственному удивлению, решения часто находятся в самых простых местах».

К примеру, в некоторых случаях двери не открывались без наличия определённого предмета, который действовал как ключ.

«Я смог бы сделать шаг вперед и решить это, но разве в этом есть необходимость, когда рядом более тысячи профессиональных авантюристов?».

Возглавлять определённые исследования следовало лишь в нужные время и место.

Итак, облизнув свои губы, Виид обвёл искателей приключений внимательным взглядом и произнёс:

— Без ваших усилий мы бы так далеко не зашли. Я верю в каждого из вас, а потому буду ждать столько, сколько потребуется.

— …!

— Меньшего я от тебя и не ожидал!

Недаром говорилось, что человек, в которого верят, готов поставить на кон даже свою собственную жизнь.

— Конечно. Я тебя не подведу.

— Я тоже.

Таким образом, между искателями приключений началось настоящее соревнование. Все они отправились вглубь третьей секции и неоднократно подвергли себя опасности. Виид же присоединился к силам по уничтожению монстров, которые

патрулировали Центральный и Северный Континенты. Что, к слову, стало настоящим шоком для не успевших оправиться от прошлой охоты лучников и магов.

— Он вернулся…

— По сравнению с компанией Виида, учеба в школе — настоящий отдых.

— Нет. Это хуже, чем сверхурочные на работе.

— У меня даже спина заныла…

Виид же попросту не мог расслабиться, особенно учитывая прямую трансляцию, которая велась с его участием днями напролёт.

Два дня!

Ровно столько понадобилось авантюристам, чтобы полностью расчистить лабиринт.

Харуна: — Это действительно тот самый лабиринт! Я нашла Вишур. Она была превращена в высушенное дерево.

Получив данное сообщение, Виид поспешно вернулся в лабиринт благодаря Картинной Телепортации Юрин.

Более тысячи искателей приключений участвовали в исследовании этого места, и более двухсот из них погибли. Впрочем, все они умирали с улыбкой на лицах, поскольку это всё тоже транслировалось в прямом эфире.

— Итак, сегодня нас ждёт невероятная новость.

— Всё верно. И принесли нам её авантюристы, которые решили помочь остановить чёрного дракона Кайберна. В поисках полуэльфики

Вишур им удалось полностью исследовать лабиринт в Лесу Авериан.

— Я слышал, что над этой задачкой трудились лучшие искатели приключений континента.

— Как мы все видели, отважные искатели приключений, преодолевающие ловушки и монстров, вселяли надежду в сердца даже самых радикально настроенных зрителей.

— Согласен. А вот и Виид, который только что прибыл в лабиринт.

Виид шагал во главе с лучшими искателями приключений, пока не обнаружил на стене следы, словно от ударов мечом.

— А это что такое?

— Мы уже провели некоторые исследования, но пока что не можем наверняка ответить на этот вопрос. Это определенно не карта, и ни археологи, ни аналитики по глифам ничего в этих следах не выявили.

«Хм-м. Кажется, это просто следы от удара острым клинком».

Виид увидел, что следы виднелись как на обеих стенах, так и

на потолке вместе с полом. А затем, постояв в этом месте добрую минуту или две, скульптор внезапно вытащил Меч Лоа.

Фьу-у-у-ух,С чистым звуком меч выскользнул из ножен, и его обладатель произнёс:

— Позвольте мне немного осмотреться.

— Что? Ах, да, конечно.

Авантюристы были несколько невежественными, но быстро поняли что к чему и отступили.

«Кажется, это… здесь?».

Виид встал там, где начинались следы, и начал размахивать мечом.

Ему было чрезвычайно сложно выполнить полноценную технику фехтования, основываясь исключительно на следах. Без невероятного пространственного понимания и богатейшего опыта в обращении с мечом осуществить нечто подобное не смог бы ни один человек.

Фжух-фжух.Однако меч Виида начал следовать по прекрасной траектории, словно танцуя.

Конечно, он не имел ни малейшего представления о позиции меча, но его тело синхронизировалось с потоком меча.

Дзынь!

— Вы обучились секретной технике фехтования, оставленной полуэльфом Вишур.

— Вы получили новый навык: «Меч Регенерации».

Данная техника рождена благодаря беспрестанному наблюдению за природой и обладает превосходными показателями защиты, а также восстановления.

При активации повышает максимальный запас Здоровья на 250%.

В местах, пропитанных силой природы, увеличивает восстановление Здоровья владельца. Благодаря воздействию ближайших растений также увеличивается защита владельца.

С каждым новым уровнем навыка Здоровье пользователя и его союзников восстанавливается на 20% быстрее (максимум — 800%).

Для эльфов все эффекты техники удваиваются.

Секретная техника фехтования оказалась весьма неожиданным и полезным приобретением. «Теперь мне станет намного легче противостоять боссам. Когда дела идут плохо, я могу активировать Меч Регенерации и выиграть

немного времени. Конечно, с учетом вышесказанного, это не мой стиль, но…».

Даже при этом у неё было много применений. Если Виид внезапно окажется посреди огромной орды монстров, с помощью

Меча Регенерации он сможет удержать свои позиции. Он даст ему время для создания как можно большего количества трупов и последующего вызова нежити!

«Да. Это отличная техника, идеально подходящая для моих коварных планов», — подумал Виид, который был счастлив как никогда.

— А это действительно красивая т-техника, — внезапно выпалил авантюрист Чейз. Стоящие рядом искатели приключений также открыли рты, словно увидели что-то нереальное.

— Она называется Мечом Регенерации, — как ни в чём ни бывало ответил скульптор.

— Меч Регенерации? Так это умение?

— Да. В этих следах была спрятана секретная техника фехтования.

Слова Виида были переданы в прямом эфире и вызвали настоящий бум.

— Секретная техника! Это же просто безумие!

— Координаты у нас уже есть, так что я вылетаю сейчас же!

— Ух ты… Он обнаружил секретную технику и мгновенно обучился ей!

— Это заняло всего 5 минут?

— Вот он, уровень Виида!

Зрители уже принялись было включать свои капсулы для немедленного отправления в лабиринт, но уже следующие сцены заставили их остановиться. Прямо сейчас возле Виида стояло множество авантюристов, имя каждого из которых было достаточно известным.

Их средний уровень превышал 300-й, а большая часть и вовсе перешагнула через 400-й. Ну и основой, конечно же, были искатели приключений 500-го уровня.

Глаза этих искателей прямо-таки вылезли на лоб, когда они увидели перед собой возможность обучиться секретной технике, и все эти люди немедленно принялись подражать Виду.

— Как-то так…

— Э-э-гм. Почему это так сложно?

Авантюристы неловко размахивали мечами и качались из стороны в сторону. Было практически невозможно воссоздать технику, просто некоторое время понаблюдав за отметками на стенах, как это делал Виид.

Всего одна ошибка, и траектория клинка теряла свой путь. Более того, это была не обычная техника нанесения ударов, а та, которая требовала полного равновесия в нижней части тела, поясе и плечах.

— Чтобы сделать это за одну попытку… Он действительно

монстр.

— Это бессмысленно. Он просто одарён в сто раз больше, чем мы.

— Теперь я понял, почему он смог победить даже Бадырея.

Авантюристы не могли ничего сделать, кроме как смотреть на Виида завистливыми взглядами.

— Давайте поторопимся, — в конце концов произнёс правитель Империи Арпен, после чего изящно двинулся вперёд. И этот весьма приземленный ответ стал сенсацией в прямом эфире.

— Не забывайте, что этот человек — Бог Войны. Запишите себе это на лбу и постоянно напоминайте.

— Он стал нереально силён, обучившись призыву нежити, а теперь ещё и это… К слову, чем выше уровень, тем легче святому рыцарю побеждать некромантов. Чем сильнее чёрная магия и нежить, тем больше святости могут использовать рыцари.

По правде говоря, святые рыцари и паладины жаждали получить миссию по уничтожению Виида. Побеждая силы зла, они получали Божественные Благословения и дополнительные характеристики.

Последствия параметра «Святость» были огромны, и это позволяло им уничтожать нежить на две ступени выше, чем они сами.

— И кто же этот святой рыцарь, который может победить Виида? Правильно, нет такого…

— Согласен. Да и вообще, кто рискнёт напасть на Виида?

— А ведь до него ещё добраться нужно. Пробиться сквозь армию скелетов только для того, чтобы встретиться с зомби… Затем с дуллаханами, призраками, рыцарями смерти, рыцарями возмездия и даже с костяным драконом. Только после победы над всеми этими существами перед рыцарем предстанет последний босс — Виид, — резюмировал один из комментаторов, на что Жанна, у которой прямо сейчас брали интервью, резонно заметила:

— Мы некроманты, но он Виид. Даже в этот самый момент он становится всё более могущественным. После появления Кайберна он охотился практически безостановочно. Его никогда не устраивает текущий уровень. Могу поспорить, что в будущем он сможет вызвать легендарную нежить. Забавно то, что он теперь воин. Этому континенту повезло, что он не продолжил путь некроманта.

Тем временем Виид продолжал идти и пристально оглядывать окрестности, однако больше никаких следов от меча не обнаружил.

«Хм-м. Это позор. У сложных лабиринтов зачастую

встречаются скрытые сокровища и прочие трофеи. Теперь, когда секретная техника меча уже раскрыта, здесь больше ничего не осталось».

В конце лабиринта обнаружилась лишь полукровка — наполовину-человек, наполовину-эльфийка по имени Вишур, которая превратилась… в сухое дерево.

— Даже заклинание восстановления наших лучших жрецов не смогло пробудить её. Мы думаем, что для этого может потребоваться какой-то специальный предмет или ключ, — пояснила Харуна, однако у скульптора было на этот счёт своё собственное видение.

«Всё просто. Меч Регенерации, которому я обучился в этом лабиринте, и должен стать ключом».

Не было необходимости думать об альтернативных путях, когда у него было решение, которое требовало всего-навсего небольшого логического усилия.

— Думаю, я знаю, как поступить, — проговорил Виид, после чего начал размахивать мечом.

Он собирался воссоздать технику меча, начертанную на стенах. Да, ему нелегко было вспомнить весь путь клинка, но перед тем, как начать действовать, Виид ещё раз всё пристально осмотрел.

Как музыканты, воссоздающие ноты в своей голове, он сделал то же самое со взмахами оружия.

Нежная техника, рассекающая воздух…

Несмотря на то, что Виид практиковался в ней всего лишь один раз, его движения стали более естественными благодаря гармонии силы и скорости.

Дзынь.

— Вы воссоздаёте Меч Регенерации.

Меч Регенерации перешёл на 2-й начальный уровень.

Сила атаки навыка повышена.

Отныне в активном состоянии техника будет восполнять на 20% больше Здоровья пользователю и его союзникам.

Ваша Проницательность увеличилась на 5.

Меч Регенерации принадлежал к разряду тех навыков, повторное исполнение которых повышало их текущее значение.

Тем временем Виид заметил, что Вишур, находящаяся в форме дерева, медленно оживает, а потому продолжил исполнять движения секретной техники.

Меч Регенерации использовался во второй и третий раз, благодаря чему траектория ударов стала ещё более изящной.

— Меч Регенерации перешёл на 3-ий начальный уровень.

— Меч Регенерации перешёл на 4-й начальный уровень.

Техника всё ещё оставалась на обычном, начальном, уровне, а потому не имела решающего значения, но… её текущее значение увеличивалось по-настоящему быстро.

А затем полуэльфийка Вишур восстановила свои очки Здоровья и медленно открыла глаза.

Глава 22. Полуэльф Вишур (часть 3)

— Мы сделали это!

Благодаря огромным усилиям искателей приключений, вход в третью секцию лабиринта был успешно найден ещё до наступления темноты.

Как и следовало ожидать, последняя секция оказалась намного больше, а ловушки — обильнее.

— Виид, возможно теперь ты сможешь взять инициативу на себя? — осторожно спросил Лебой.

Прямо сейчас несколько десятков искателей приключений уже исследовало дальнейшие коридоры подземелья, однако все они хотели увидеть навыки Виида — лучшего авантюриста в истории Королевской Дороги.

— Хм-м…

Сам же Виид был не уверен, что сможет превзойти лучшую группу авантюристов на Версальском Континенте.

«Лабиринт… Лабиринты вызывают много проблем, но, к моему собственному удивлению, решения часто находятся в самых простых местах».

К примеру, в некоторых случаях двери не открывались без наличия определённого предмета, который действовал как ключ.

«Я смог бы сделать шаг вперед и решить это, но разве в этом есть необходимость, когда рядом более тысячи профессиональных авантюристов?»

Возглавлять определённые исследования следовало лишь в нужные время и место.

Итак, облизнув свои губы, Виид обвёл искателей приключений внимательным взглядом и произнёс:

— Без ваших усилий мы бы так далеко не зашли. Я верю в каждого из вас, а потому буду ждать столько, сколько потребуется.

— …!

— Меньшего я от тебя и не ожидал!

Недаром говорилось, что человек, в которого верят, готов поставить на кон даже свою собственную жизнь.

— Конечно. Я тебя не подведу.

— Я тоже.

Таким образом, между искателями приключений началось настоящее соревнование. Все они отправились вглубь третьей секции и неоднократно подвергли себя опасности. Виид же присоединился к силам по уничтожению монстров, которые патрулировали Центральный и Северный Континенты. Что, к

слову, стало настоящим шоком для не успевших оправиться от прошлой охоты лучников и магов.

— Он вернулся…

— По сравнению с компанией Виида, учеба в школе — настоящий отдых.

— Нет. Это хуже, чем сверхурочные на работе.

— У меня даже спина заныла…

Виид же попросту не мог расслабиться, особенно учитывая прямую трансляцию, которая велась с его участием днями напролёт.

Два дня!

Ровно столько понадобилось авантюристам, чтобы полностью расчистить лабиринт.

Харуна: — Это действительно тот самый лабиринт! Я нашла Вишур. Она была превращена в высушенное дерево.

Получив данное сообщение, Виид поспешно вернулся в лабиринт благодаря Картинной Телепортации Юрин.

Более тысячи искателей приключений участвовали в исследовании этого места, и более двухсот из них погибли. Впрочем, все они умирали с улыбкой на лицах, поскольку это всё тоже транслировалось в прямом эфире.

— Итак, сегодня нас ждёт невероятная новость.

— Всё верно. И принесли нам её авантюристы, которые решили помочь остановить чёрного дракона Кэйберна. В поисках полуэльфики Вишур им удалось полностью исследовать лабиринт в Лесу Авериан.

— Я слышал, что над этой задачкой трудились лучшие искатели приключений континента.

— Как мы все видели, отважные искатели приключений, преодолевающие ловушки и монстров, вселяли надежду в сердца даже самых радикально настроенных зрителей.

— Согласен. А вот и Виид, который только что прибыл в лабиринт.

Виид шагал во главе с лучшими искателями приключений, пока не обнаружил на стене следы, словно от ударов мечом.

— А это что такое?

— Мы уже провели некоторые исследования, но пока что не можем наверняка ответить на этот вопрос. Это определенно не карта, и ни археологи, ни аналитики по глифам ничего в этих следах не выявили.

«Хм-м… Кажется, это просто следы от удара острым клинком».

Виид увидел, что следы виднелись как на обеих стенах, так и на потолке вместе с полом. А затем, постояв в этом месте добрую

минуту или две, скульптор внезапно вытащил Меч Лоа.

Фьу-у-у-ух, С чистым звуком меч выскользнул из ножен, и его обладатель произнёс:

— Позвольте мне немного осмотреться.

— Что? Ах, да, конечно.

Авантюристы были несколько невежественными, но быстро поняли что к чему и отступили.

«Кажется, это… здесь?»

Виид встал там, где начинались следы, и начал размахивать мечом.

Ему было чрезвычайно сложно выполнить полноценную технику фехтования, основываясь исключительно на следах. Без невероятного пространственного понимания и богатейшего опыта в обращении с мечом осуществить нечто подобное не смог бы ни один человек.

Фжух-фжух

Однако меч Виида начал следовать по прекрасной траектории, словно танцуя.

Конечно, он не имел ни малейшего представления о позиции меча, но его тело синхронизировалось с потоком меча.

Дзынь!

— Вы обучились секретной технике фехтования, оставленной полуэльфом Вишур.

— Вы получили новый навык: «Меч Регенерации».

Данная техника рождена благодаря беспрестанному наблюдению за природой и обладает превосходными показателями защиты, а также восстановления.

При активации повышает максимальный запас Здоровья на 250%.

В местах, пропитанных силой природы, увеличивает восстановление Здоровья владельца. Благодаря воздействию ближайших растений также увеличивается защита владельца.

С каждым новым уровнем навыка Здоровье пользователя и его союзников восстанавливается на 20% быстрее (максимум — 800%).

Для эльфов все эффекты техники удваиваются.

Секретная техника фехтования оказалась весьма неожиданным и полезным приобретением.

«Теперь мне станет намного легче противостоять боссам. Когда дела идут плохо, я могу активировать Меч Регенерации и выиграть немного времени. Конечно, с учетом вышесказанного, это не мой стиль, но…».

Даже при этом у неё было много применений. Если Виид внезапно окажется посреди огромной орды монстров, с помощью

Меча Регенерации он сможет удержать свои позиции. Он даст ему время для создания как можно большего количества трупов и последующего вызова нежити!

«Да. Это отличная техника, идеально подходящая для моих коварных планов», — подумал Виид, который был счастлив как никогда.

— А это действительно красивая т-техника, — внезапно выпалил авантюрист Чейз.

Стоящие рядом искатели приключений также открыли рты, словно увидели что-то нереальное.

— Она называется Мечом Регенерации, — как ни в чём ни бывало ответил скульптор.

— Меч Регенерации? Так это умение?

— Да. В этих следах была спрятана секретная техника фехтования.

Слова Виида были переданы в прямом эфире и вызвали настоящий бум.

— Секретная техника! Это же просто безумие!

— Координаты у нас уже есть, так что я вылетаю сейчас же!

— Ух ты… Он обнаружил секретную технику и мгновенно обучился ей!

— Это заняло всего 5 минут?

— Вот он, уровень Виида!

Зрители уже принялись было включать свои капсулы для немедленного отправления в лабиринт, но уже следующие сцены заставили их остановиться. Прямо сейчас возле Виида стояло множество авантюристов, имя каждого из которых было достаточно известным.

Их средний уровень превышал 300-й, а большая часть и вовсе перешагнула через 400-й. Ну и основой, конечно же, были искатели приключений 500-го уровня.

Глаза этих искателей прямо-таки вылезли на лоб, когда они увидели перед собой возможность обучиться секретной технике, и все эти люди немедленно принялись подражать Вииду.

— Как-то так…

— Э-э-гм. Почему это так сложно?

Авантюристы неловко размахивали мечами и качались из стороны в сторону. Было практически невозможно воссоздать технику, просто некоторое время понаблюдав за отметками на стенах, как это делал Виид.

Всего одна ошибка, и траектория клинка теряла свой путь. Более того, это была не обычная техника нанесения ударов, а та, которая требовала полного равновесия в нижней части тела, поясе и плечах.

— Чтобы сделать это за одну попытку… Он действительно монстр.

— Это бессмысленно. Он просто одарён в сто раз больше, чем мы.

— Теперь я понял, почему он смог победить даже Бадырея.

Авантюристы не могли ничего сделать, кроме как смотреть на Виида завистливыми взглядами.

— Давайте поторопимся, — в конце концов, произнёс правитель Империи Арпен, после чего изящно двинулся вперёд.

И этот весьма приземленный ответ стал сенсацией в прямом эфире.

— Не забывайте, что этот человек — Бог Войны. Запишите себе это на лбу и постоянно напоминайте.

— Он стал нереально силён, обучившись призыву нежити, а теперь ещё и это… К слову, чем выше уровень, тем легче святому рыцарю побеждать некромантов. Чем сильнее чёрная магия и нежить, тем больше святости могут использовать рыцари.

По правде говоря, святые рыцари и паладины жаждали получить миссию по уничтожению Виида. Побеждая силы зла, они получали Божественные Благословения и дополнительные характеристики.

Последствия параметра «Святость» были огромны, и это позволяло им уничтожать нежить на две ступени выше, чем они сами.

— И кто же этот святой рыцарь, который может победить Виида? Правильно, нет такого…

— Согласен. Да и вообще, кто рискнёт напасть на Виида?

— А ведь до него ещё добраться нужно. Пробиться сквозь армию скелетов только для того, чтобы встретиться с зомби… Затем с дуллаханами, призраками, рыцарями смерти, рыцарями возмездия и даже с костяным драконом. Только после победы над всеми этими существами перед рыцарем предстанет последний босс — Виид, — резюмировал один из комментаторов, на что Жанна, у которой прямо сейчас брали интервью, резонно заметила:

— Мы некроманты, но он Виид. Даже в этот самый момент он становится всё более могущественным. После появления Кэйберна он охотился практически безостановочно. Его никогда не устраивает текущий уровень. Могу поспорить, что в будущем он сможет вызвать легендарную нежить. Забавно то, что он теперь воин. Этому континенту повезло, что он не продолжил путь некроманта.

Тем временем Виид продолжал идти и пристально оглядывать окрестности, однако больше никаких следов от меча

не обнаружил.

«Хм-м. Это позор. У сложных лабиринтов зачастую встречаются скрытые сокровища и прочие трофеи. Теперь, когда секретная техника меча уже раскрыта, здесь больше ничего не осталось».

В конце лабиринта обнаружилась лишь полукровка — наполовину-человек, наполовину-эльфийка по имени Вишур, которая превратилась… в сухое дерево.

— Даже заклинание восстановления наших лучших жрецов не смогло пробудить её. Мы думаем, что для этого может потребоваться какой-то специальный предмет или ключ, — пояснила Харуна, однако у скульптора было на этот счёт своё собственное видение.

«Всё просто. Меч Регенерации, которому я обучился в этом лабиринте, и должен стать ключом».

Не было необходимости думать об альтернативных путях, когда у него было решение, которое требовало всего-навсего небольшого логического усилия.

— Думаю, я знаю, как поступить, — проговорил Виид, после чего начал размахивать мечом.

Он собирался воссоздать технику меча, начертанную на стенах. Да, ему нелегко было вспомнить весь путь клинка, но перед тем, как начать действовать, Виид ещё раз всё пристально осмотрел.

Как музыканты, воссоздающие ноты в своей голове, он сделал то же самое со взмахами оружия.

Нежная техника, рассекающая воздух…

Несмотря на то, что Виид практиковался в ней всего лишь один раз, его движения стали более естественными благодаря гармонии силы и скорости.

Дзынь

— Вы воссоздаёте Меч Регенерации.

Меч Регенерации перешёл на 2-й начальный уровень.

Сила атаки навыка повышена.

Отныне в активном состоянии техника будет восполнять на 20% больше Здоровья пользователю и его союзникам.

Ваша Проницательность увеличилась на 5.

Меч Регенерации принадлежал к разряду тех навыков, повторное исполнение которых повышало их текущее значение.

Тем временем Виид заметил, что Вишур, находящаяся в форме дерева, медленно оживает, а потому продолжил исполнять движения секретной техники.

Меч Регенерации использовался во второй и третий раз, благодаря чему траектория ударов стала ещё более изящной.

— Меч Регенерации перешёл на 3-ий начальный уровень.

— Меч Регенерации перешёл на 4-й начальный уровень

Техника всё ещё оставалась на обычном, начальном, уровне, а потому не имела решающего значения, но… её текущее значение увеличивалось по-настоящему быстро.

А затем полуэльфийка Вишур восстановила свои очки Здоровья и медленно открыла глаза.

Глава 23. Земли эльфов. (часть 4). (без форматирования)

— Это же моя техника… — едва открыв глаза, пробормотала Вишур.

— Вы правы, — закончив танец меча, согласился Виид.

— Значит, ты намеренно искал меня?

— Я прибыл в это место, чтобы найти союзника для битвы с Кайберном.

Слушая разговор между правителем Империи Арпен и легендарной полуэльфийкой, авантюристы уважительно отступили назад.

— Кайберн и вправду ужасный дракон, — полностью распрямив своё стройное тело, проговорила Вишур.

— Я полностью осознаю это.

— Итак, теперь он решил напасть на человечество?

— Да, — кивнул Виид, после чего принялся рассказывать о Кайберне, который разрушил несколько городов и вызвал вторжение монстров.

Естественно, посреди этой истории он не забыл добавить в его сторону изрядную долю критики.

— Пока мы не убьем этого проклятого дракона, на континент никогда не вернётся мир.

— Ясно. Говоришь, причина нападений Кайберна кроется в его яйце?

— Верно.

— Это может быть и не настоящее яйцо дракона.

— Пардон?

А затем Вишур поведала историю, которая стала для всех присутствующих настоящим шоком.

Чёрный дракон Кайберн давно считал эльфов бельмом на глазу. В отличие от гномов, которых он мог эксплуатировать как ему заблагорассудится, эльфы были благородной расой с высочайшей гордостью.

Они были неприкосновенны, поскольку находились под защитой Мирового Древа и зелёного дракона. Таким образом, Кайберн разработал схему, которая дала бы ему повод для нападения на эльфов.

Яйцо дракона!

Он послал поддельное яйцо дракона, созданное при помощи магии, в эльфийские леса, а когда оно разбилось, Кайберн использовал это как оправдание для вторжения.

— Чёрный дракон сжёг лес и убил огромное количество эльфов. Сгорело даже Мировое Древо, давшее эльфам жизнь. С того дня эльфы потеряли свой исконный дом.

— Так вот что случилось…

Всё это было удивительно даже для Виида. Кайберн совершил настолько гнусный поступок, на который осмелилась бы разве что шайка подлых головорезов.

«Наверное поэтому его называют чёрным драконом. Дело вовсе не в окрасе чешуи, а в его натуре… Что ж, если это яйцо и вправду было поддельным, подобное задание всплыло бы всё равно. Даже если бы Гильдия Гермес продолжила хранить его где-то у себя на складе».

Поддельное яйцо дракона никогда не принесло бы потомства. А раз так, через какое-то время Кайберн всё равно уничтожил бы его и взвалил вину за этот инцидент на человеческую расу.

Тем не менее, Гильдия Гермес разбила его прежде, чем это сумел сделать сам Кайберн. Другими словами, гермесовцы лишь ускорили неизбежное.

«Кто бы мог подумать, что нападение дракона было предопределённым событием… Хотя, конечно, было бы намного проще, если бы я столкнулся с этим позже».

— Задание «Поиски исчезнувшей Вишур» завершено.

Полуэльфийка Вишур наконец-то была обнаружена. Превращённая в дерево после потери всей своей жизненной силы, она вернулась к жизни благодаря Мечу Регенерации.

Виид же узнал, что Кайберн почти наверняка подстроил своё нападение на человечество, как ранее в случае с эльфами. Тем не менее, это ещё не говорило о том, что людям следовало сдаться.

Подобно тому, как возродилась Вишур, в людских сердцах должна была родиться искра надежды.

— Вы получили новый уровень.

— Ваша Мудрость увеличилась на 2.

— Благодаря достижению в приключенческой сфере, все Ваши характеристики увеличились на 2.

Благодаря завершению задания Виид получил новый уровень и даже некоторое количество характеристик. С помощью большого количества других игроков он справился с этой задачей довольно быстро, но… учитывая все нюансы, «Поиски исчезнувшей Вишур» нельзя было назвать лёгким заданием.

Тем временем Вишур вызвала элементалей воды и, полностью исцелившись, вновь заговорила:

— Я давно искала верных товарищей для борьбы с Кайберном. Если ты тоже ищешь этого, почему бы тебе не сразиться плечом к плечу со мной?

— Конечно, я с радостью присоединюсь к твоему путешествию, — немедленно согласился Виид.

Он был очень взволнован тем, что полуэльфийка Вишур сама предложила ему дружбу.

«Я буду эксплуатировать её также бережно, какХестигера».

Эльфы были очень талантливы в стрельбе из лука и вызове элементалей. Конечно, полуэльфы не обладали такой же ловкостью и проворством, как их чистокровные сородичи, но зато они компенсировали этот недостаток выносливостью и великолепным фехтованием.

— Хорошо. Более двухсот лет я искала способ, позволяющий уничтожить Кайберна.

— Более двухсот лет…?

— Я знала, что если Кайберн начнет свою деятельность, пострадает весь эльфийский род. Я рассмотрела множество самых разных вариантов, однако их оказалось недостаточно для противодействия дракону. Последний метод, который мы обнаружили, но так и не успели использовать, был Жаровней Жертвоприношения.

— Жаровня Жертвоприношения?

— Это легендарный предмет, принадлежащий гномам. Гномы — особая раса, которая следует за правилом самопожертвования огню для того, чтобы создать нечто совершенно новое. Существует миф, что если живое существо предложит себя жаровне, оно обретёт силу для борьбы с драконом. Итак, не хочешь ли ты отправиться со мной на поиски этой жаровни?

Дзынь!

— «Священный артефакт гномов».

Сложность: S.

Гномы с самого рождения живут бок о бок с огнём. За всю историю существования мира они прошли через множество самых разных инцидентов, однако где-то в недрах их гор осталось три мистические жаровни, которые им удалось спрятать от всех остальных.

1. Вулканическая Жаровня.

2. Жаровня Жертвоприношения.

3. Жаровня Рождения.

Наиболее таинственной издавна считалась Жаровня Жертвоприношения. Гномы никому не рассказывали о ней, лишь несколько раз намекнув, что подобно сжиганию древесины в огне для дальнейшего создания предметов, они способны сжигать свои собственные жизни, вызывая тем самым настоящие чудеса.

Жаровня Жертвоприношения бездействует вот уже пятьсот лет. Если найти и использовать её, она сможет предоставить

достаточно силы, чтобы противостоять дракону.

Вишур слышала, что один из старейшин гномов знает о Жаровне Жертвоприношения.

Ограничения:

Спаситель Мира.

Наивысший уровень Славы.

Данное задание невозможно отклонить.

— Вы приняли задание.

«Хм. Жаровня Жертвоприношения…».

Виид никогда не слышал о ней раньше, но тот факт, что это был артефакт гномов, заставил его погрузиться в глубокие раздумья.

«Если бы я смог получить силу, чтобы противостоять даже дракону, это было бы просто потрясающе, но…».

Проблема заключалась в том, что артефакт не зря назывался Жаровней Жертвоприношения.

И слово «жертвоприношение» Виида порядком напрягало.

— Значит, она… сжигает жизнь пользователя?

— Я не знаю всех подробностей. Но это вряд ли что-то вроде чёрной магии, иначе гномы никогда бы не стали ею пользоваться.
— Ясно. Но у меня всё равно на её счёт есть некоторые смутные сомненья.

Гномы ненавидели чёрную магию и прочие, связанные с ней вещи. Более того, они всегда были прямолинейными и никогда не строили ловушек. Их слово было твёрдым, как гранит, а потому игрокам приходилось вести себя с ними соответствующим образом: если кто-то нарушал данное гномам обещание, его близость с представителями этой расы тут же падала до нуля.

«Так или иначе, это сложное задание S-класса, предназначенное для подготовки к битве с драконом. То, что здесь не всё так просто, как кажется, и ежу понятно. А раз так, для начала я должен во всём разобраться».

***

Оберон.

Человек, а точнее гном, некогда бывший главой Гильдии Ледяной Розы, теперь являлся лордом Замка Вент при Империи Арпен.

— Интересно, насколько ужасно я буду себя чувствовать, если Кайберн разрушит мой замок? — пробормотал он, нервно наблюдая за приключениями Виида.

Конечно, Оберон не мог следить за каждым моментом его охоты, однако наиболее важные сцены он старался не пропускать.

— Жаровня Жертвоприношения…?

— Шеф. Разве это не то, что мы слышали, когда были в Торе?

— Э-э… Да, это она. Третья заветная жаровня гномов, — покачал головой Оберон, про себя подумав: «Я должен немедленно сообщить об этом Виду».

После этого Оберон немедленно написал сообщение в чат для самых важных лордов Империи Арпен:

Оберон: — Виид. У меня есть информация о Жаровне Жертвоприношения.

Реакция последовала уже через три секунды.

Ропенер: — Отлично. Как и ожидалось от Оберона.

Пия: — Ух ты… Ну Оберон и даёт!

Лимона: — Ты просто потрясающий. Теперь, когда у нас есть информация, выполнение следующего задания пойдет намного быстрее.

Флейм: — Это, безусловно, поможет остановить Кайберна.

Лорды приветствовали столь важное сообщение. Вскоре чат прочитал и сам Виид.

Он ожидал сообщений от игроков, поскольку его встреча с Вишур транслировалась в прямом эфире.

Виид: — Оберон, я сейчас же прилечу к тебе. Отправь мне своё текущее местоположение.

Ауже через несколько мгновений Виид прибыл с Юрин прямиком в Замок Вент.

— И что это за информация?

— Я знаю, что такое Жаровня Жертвоприношения.

— Отлично.

Виид считал, что это принесет невероятную помощь, поскольку разрешит вопрос, который беспокоил его больше всего.

«Начало хорошее».

Если Виид узнает, какова точная роль артефакта, он сможет определить дальнейшее направление своего задания.

— Да. В то время я не обращал на это особого внимания… Но я слышал, что в Жаровне Жертвоприношения можно сжечь свою жизненную силу.

— Что именно значит фраза «сжечь свою жизненную силу?».

— Именно это и значит. В ней можно сжечь самого себя. Пользователь жаровни может сжечь очки максимального запаса Здоровья и уровни.

— … А потом?

— Использование Жаровни Жертвоприношения приводит к снижению максимального запаса Здоровья, а также к снижению уровня. Взамен ты становишься сильнее до тех пор, пока пламя не угаснет.

— Насколько сильнее?

— Я слышал, что можно получить десятикратную прибавку

Здоровья и уровней.

— Это очень высокий множитель.

— Да, однако всё это может быть опасно. Нет, это точно опасно.

Сжигание 10,000 очков максимального запаса Здоровья в Жаровне Жертвоприношения приводило к временному увеличению данного показателя на 100,000.

Поскольку у Виида было 120,000 очков Здоровья, он мог удвоить их, пожертвовав лишь десятью процентами. Сжигание же ста уровней привело бы к временному получению тысячи уровней.

— Есть какие-то особые условия её использования?

— А вот это мне уже неизвестно. Я слышал о ней только самую основную информацию.

— Хм.

Скрестив руки на груди, Виид погрузился в свои мысли.

«Главная проблема заключается в том, что это временный эффект, но зато я смогу стать намного более могущественным. Наверное, при определённом стечении обстоятельств я смог бы даже попытаться напасть на чёрного дракона в одиночку…».

Это было далеко от стандартной охоты, в которой от игрока требовалось значительное количество постоянных очков Здоровья и уровней, поскольку последствия провала были неимоверно серьёзными.

Конечно, Виид мог поднять Здоровье при помощи Грааля Святого Пламени и другой экипировки, но потеря всё равно была потерей.

«Если я заплачу такую цену и потерплю неудачу, то перестану чувствовать горечь даже от самого крепкого кофе».

В последнее время финансовое состояние Виида улучшилось, а потому каждый день он позволял себе выпить по одной чашке кофе.

«Всё это время я копил деньги, а потому стаканчик кофе в день особого ущерба не принесёт».

Чашка кофе по утрам… Что ещё могло символизировать по-настоящему комфортную жизнь?

«Вот что такое настоящее счастье».

Итак, если даже обычная смерть оказывала пагубное влияние на уровень и текущее значение навыков, то Виид попросту запретил себе думать о провале после использования Жаровни Жертвоприношения.

А вот если ему всё-таки удастся выследить дракона, он сможет заработать огромное количество боевых достижений и получить множество сокровищ.

Тем временем Оберон вытащил из-за спины свой топор и заговорил:

— Виид. Я хочу помочь в охоте на Кайберна.

— Прости?

— Я считаю, что накопил достаточное количество уровней. Итак, я хочу присоединиться к охоте на Кайберна и пожертвовать около сотни уровней.

— Спасибо. Ты настоящий герой, — внезапно схватив Оберона за руку, проговорил Виид. А затем он совершенно машинально прикоснулся к роскошному топору лорда.

Для людей естественно было проверять стоимость экипировки стоящих рядом людей.

— Мне отрадно слышать такие слова. Однако всё-таки это ещё и моя обязанность, как лорда Замка Вент. Виид, ты — император, и на твоих плечах лежит бремя обеспечения мира на всём континенте.

— Да, и я сделаю всё, чтобы защитить его.

— Я всегда завидовал тебе, Виид.

Только старые компаньоны Виида знали о его истинной природе. Однако это далеко не значило, что они не хотели стоять бок о бок с ним.

«Тем более за этим будет наблюдать огромное количество людей».

Телезрительский рейтинг легко достигнет 15%.

После того, как Империя Арпен завоюет Центральный Континент, популярность среди игроков возрастёт ещё сильнее.

Будет больше игроков, согласных охотиться на Кайберна в таких условиях, как Оберон.

«Не похоже, что моя позиция позволяет пренебречь разрушением континента… Эх. Но если я провалюсь, Гильдия Гермес устроит по этому поводу настоящий пир. А даже если охота будет успешной, будет ли это выгодно?».

Виид застрял в настоящем болоте дилемм. Даже с Жаровней Жертвоприношения он должен был поставить на кон этой битвы абсолютно всё.

Глава 23. Земли эльфов (часть 4)

— Это же моя техника… — едва открыв глаза, пробормотала Вишур.

— Вы правы, — закончив танец меча, согласился Виид.

— Значит, ты намеренно искал меня?

— Я прибыл в это место, чтобы найти союзника для битвы с Кэйберном.

Слушая разговор между правителем Империи Арпен и легендарной полуэльфийкой, авантюристы уважительно отступили назад.

— Кэйберн и вправду ужасный дракон, — полностью распрямив своё стройное тело, проговорила Вишур.

— Я полностью осознаю это.

— Итак, теперь он решил напасть на человечество?

— Да, — кивнул Виид, после чего принялся рассказывать о Кэйберне, который разрушил несколько городов и вызвал вторжение монстров.

Естественно, посреди этой истории он не забыл добавить в его сторону изрядную долю критики.

— Пока мы не убьем этого проклятого дракона, на континент никогда не вернётся мир.

— Ясно. Говоришь, причина нападений Кэйберна кроется в его яйце?

— Верно.

— Это может быть и не настоящее яйцо дракона.

— Пардон?

А затем Вишур поведала историю, которая стала для всех присутствующих настоящим шоком.

Чёрный дракон Кэйберн давно считал эльфов бельмом на глазу. В отличие от гномов, которых он мог эксплуатировать как ему заблагорассудится, эльфы были благородной расой с высочайшей гордостью.

Они были неприкосновенны, поскольку находились под защитой Мирового Древа и зелёного дракона. Таким образом, Кэйберн разработал схему, которая дала бы ему повод для нападения на эльфов.

Яйцо дракона!

Он послал поддельное яйцо дракона, созданное при помощи магии, в эльфийские леса, а когда оно разбилось, Кэйберн использовал это как оправдание для вторжения.

— Чёрный дракон сжёг лес и убил огромное количество эльфов. Сгорело даже Мировое Древо, давшее эльфам жизнь. С

того дня эльфы потеряли свой исконный дом.

— Так вот что случилось…

Всё это было удивительно даже для Виида. Кэйберн совершил настолько гнусный поступок, на который осмелилась бы разве что шайка подлых головорезов.

«Наверное, поэтому его называют чёрным драконом. Дело вовсе не в окрасе чешуи, а в его натуре… Что ж, если это яйцо и вправду было поддельным, подобное задание всплыло бы всё равно. Даже если бы Гильдия Гермес продолжила хранить его где-то у себя на складе».

Поддельное яйцо дракона никогда не принесло бы потомства. А раз так, через какое-то время Кэйберн всё равно уничтожил бы его и взвалил вину за этот инцидент на человеческую расу.

Тем не менее Гильдия Гермес разбила его, прежде чем это сумел сделать сам Кэйберн. Другими словами, гермесовцы лишь ускорили неизбежное.

«Кто бы мог подумать, что нападение дракона было предопределённым событием… Хотя, конечно, было бы намного проще, если бы я столкнулся с этим позже».

— Задание «Поиски исчезнувшей Вишур» завершено. Полуэльфийка Вишур наконец-то была обнаружена. Превращённая в дерево после потери всей своей жизненной силы, она вернулась к жизни благодаря Мечу Регенерации.

Виид же узнал, что Кэйберн почти наверняка подстроил своё нападение на человечество, как ранее в случае с эльфами. Тем не менее это ещё не говорило о том, что людям следовало сдаться.

Подобно тому, как возродилась Вишур, в людских сердцах должна была родиться искра надежды.

— Вы получили новый уровень.

— Ваша Мудрость увеличилась на 2.

— Благодаря достижению в приключенческой сфере, все Ваши характеристики увеличились на 2.

Благодаря завершению задания, Виид получил новый уровень и даже некоторое количество характеристик. С помощью большого количества других игроков он справился с этой задачей довольно быстро, но… учитывая все нюансы, «Поиски исчезнувшей Вишур» нельзя было назвать лёгким заданием.

Тем временем Вишур вызвала элементалей воды и, полностью исцелившись, вновь заговорила:

— Я давно искала верных товарищей для борьбы с Кэйберном. Если ты тоже ищешь этого, почему бы тебе не сразиться плечом к плечу со мной?

— Конечно, я с радостью присоединюсь к твоему путешествию, — немедленно согласился Виид.

Он был очень взволнован тем, что полуэльфийка Вишур сама предложила ему дружбу.

«Я буду эксплуатировать её также бережно, как Хестигера».

Эльфы были очень талантливы в стрельбе из лука и вызове элементалей. Конечно, полуэльфы не обладали такой же ловкостью и проворством, как их чистокровные сородичи, но зато они компенсировали этот недостаток выносливостью и великолепным фехтованием.

— Хорошо. Более двухсот лет я искала способ, позволяющий уничтожить Кэйберна.

— Более двухсот лет…?

— Я знала, что если Кэйберн начнет свою деятельность, пострадает весь эльфийский род. Я рассмотрела множество самых разных вариантов, однако их оказалось недостаточно для противодействия дракону. Последний метод, который мы обнаружили, но так и не успели использовать, был Жаровней Жертвоприношения.

— Жаровня Жертвоприношения?

— Это легендарный предмет, принадлежащий гномам. Гномы — особая раса, которая следует за правилом самопожертвования огню для того, чтобы создать нечто совершенно новое. Существует миф, что если живое существо предложит себя жаровне, оно обретёт силу для борьбы с драконом. Итак, не хочешь ли ты отправиться со мной на поиски этой жаровни?

Дзынь!

— «Священный артефакт гномов».

Сложность: S.

Гномы с самого рождения живут бок о бок с огнём. За всю историю существования мира они прошли через множество самых разных инцидентов, однако где-то в недрах их гор осталось три мистические жаровни, которые им удалось спрятать от всех остальных.

1. Вулканическая Жаровня.
2. Жаровня Жертвоприношения.
3. Жаровня Рождения.

Наиболее таинственной издавна считалась Жаровня Жертвоприношения. Гномы никому не рассказывали о ней, лишь несколько раз намекнув, что подобно сжиганию древесины в огне для дальнейшего создания предметов, они способны сжигать свои собственные жизни, вызывая тем самым настоящие чудеса.

Жаровня Жертвоприношения бездействует вот уже пятьсот лет. Если найти и использовать её, она сможет предоставить достаточно силы, чтобы противостоять дракону.

Вишур слышала, что один из старейшин гномов знает о

Жаровне Жертвоприношения.

Ограничения:

Спаситель Мира.

Наивысший уровень Славы.

Данное задание невозможно отклонить.

— Вы приняли задание.

«Хм. Жаровня Жертвоприношения…».

Виид никогда не слышал о ней раньше, но тот факт, что это был артефакт гномов, заставил его погрузиться в глубокие раздумья.

«Если бы я смог получить силу, чтобы противостоять даже дракону, это было бы просто потрясающе, но…».

Проблема заключалась в том, что артефакт не зря назывался Жаровней Жертвоприношения.

И слово «жертвоприношение» Виида порядком напрягало.

— Значит, она… сжигает жизнь пользователя?

— Я не знаю всех подробностей. Но это вряд ли что-то вроде чёрной магии, иначе гномы никогда бы не стали ею пользоваться.

— Ясно. Но у меня всё равно на её счёт есть некоторые смутные сомненья.

Гномы ненавидели чёрную магию и прочие, связанные с ней вещи. Более того, они всегда были прямолинейными и никогда не строили ловушек. Их слово было твёрдым, как гранит, а потому игрокам приходилось вести себя с ними соответствующим образом: если кто-то нарушал данное гномам обещание, его близость с представителями этой расы тут же падала до нуля.

«Так или иначе, это сложное задание S-класса, предназначенное для подготовки к битве с драконом. То, что здесь не всё так просто, как кажется, и ежу понятно. А раз так, для начала я должен во всём разобраться».

***

Оберон.

Человек, а точнее гном, некогда бывший главой Гильдии Ледяной Розы, теперь являлся лордом Замка Вент при Империи Арпен.

— Интересно, насколько ужасно я буду себя чувствовать, если Кэйберн разрушит мой замок? — пробормотал он, нервно наблюдая за приключениями Виида.

Конечно, Оберон не мог следить за каждым моментом его охоты, однако наиболее важные сцены он старался не пропускать.

— Жаровня Жертвоприношения…?

— Шеф. Разве это не то, что мы слышали, когда были в Торе?

— Э-э… Да, это она. Третья заветная жаровня гномов, — покачал головой Оберон, про себя подумав:

«Я должен немедленно сообщить об этом Виду».

После этого Оберон немедленно написал сообщение в чат для самых важных лордов Империи Арпен:

Оберон: — Виид. У меня есть информация о Жаровне Жертвоприношения.

Реакция последовала уже через три секунды.

Ропенер: — Отлично. Как и ожидалось от Оберона.

Пия: — Ух ты… Ну Оберон и даёт!

Лимона: — Ты просто потрясающий. Теперь, когда у нас есть информация, выполнение следующего задания пойдет намного быстрее.

Флейм: — Это, безусловно, поможет остановить Кэйберна.

Лорды приветствовали столь важное сообщение. Вскоре чат прочитал и сам Виид.

Он ожидал сообщений от игроков, поскольку его встреча с Вишур транслировалась в прямом эфире.

Виид: — Оберон, я сейчас же прилечу к тебе. Отправь мне своё текущее местоположение.

А уже через несколько мгновений Виид прибыл с Юрин прямиком в Замок Вент.

— И что это за информация?

— Я знаю, что такое Жаровня Жертвоприношения.

— Отлично.

Виид считал, что это принесет невероятную помощь, поскольку разрешит вопрос, который беспокоил его больше всего.

«Начало хорошее».

Если Виид узнает, какова точная роль артефакта, он сможет определить дальнейшее направление своего задания.

— Да. В то время я не обращал на это особого внимания… Но я слышал, что в Жаровне Жертвоприношения можно сжечь свою жизненную силу.

— Что именно значит фраза «сжечь свою жизненную силу?».

— Именно это и значит. В ней можно сжечь самого себя. Пользователь жаровни может сжечь очки максимального запаса Здоровья и уровни.

— … А потом?

— Использование Жаровни Жертвоприношения приводит к снижению максимального запаса Здоровья, а также к снижению уровня. Взамен ты становишься сильнее до тех пор, пока пламя не угаснет.

— Насколько сильнее?

— Я слышал, что можно получить десятикратную прибавку Здоровья и уровней.

— Это очень высокий множитель.

— Да, однако всё это может быть опасно. Нет, это точно опасно.

Сжигание 10,000 очков максимального запаса Здоровья в Жаровне Жертвоприношения приводило к временному увеличению данного показателя на 100,000.

Поскольку у Виида было 120,000 очков Здоровья, он мог удвоить их, пожертвовав лишь десятью процентами. Сжигание же ста уровней привело бы к временному получению тысячи уровней.

— Есть какие-то особые условия её использования?

— А вот это мне уже неизвестно. Я слышал о ней только самую основную информацию.

— Хм.

Скрестив руки на груди, Виид погрузился в свои мысли.

«Главная проблема заключается в том, что это временный эффект, но зато я смогу стать намного более могущественным. Наверное, при определённом стечении обстоятельств я смог бы даже попытаться напасть на чёрного дракона в одиночку…».

Это было далеко от стандартной охоты, в которой от игрока требовалось значительное количество постоянных очков Здоровья и уровней, поскольку последствия провала были неимоверно серьёзными.

Конечно, Виид мог поднять Здоровье при помощи Грааля Святого Пламени и другой экипировки, но потеря всё равно была потерей.

«Если я заплачу такую цену и потерплю неудачу, то перестану чувствовать горечь даже от самого крепкого кофе».

В последнее время финансовое состояние Виида улучшилось, а потому каждый день он позволял себе выпить по одной чашке кофе.

«Всё это время я копил деньги, а потому стаканчик кофе в день особого ущерба не принесёт».

Чашка кофе по утрам… Что ещё могло символизировать по-настоящему комфортную жизнь?

«Вот что такое настоящее счастье».

Итак, если даже обычная смерть оказывала пагубное влияние на уровень и текущее значение навыков, то Виид попросту запретил себе думать о провале после использования Жаровни Жертвоприношения.

А вот если ему всё-таки удастся выследить дракона, он сможет заработать огромное количество боевых достижений и получить множество сокровищ.

Тем временем Оберон вытащил из-за спины свой топор и заговорил:

— Виид. Я хочу помочь в охоте на Кэйберна.

— Прости?

— Я считаю, что накопил достаточное количество уровней. Итак, я хочу присоединиться к охоте на Кэйберна и пожертвовать около сотни уровней.

— Спасибо. Ты настоящий герой, — внезапно схватив Оберона за руку, проговорил Виид.

А затем он совершенно машинально прикоснулся к роскошному топору лорда.

Для людей естественно было проверять стоимость экипировки стоящих рядом людей.

— Мне отрадно слышать такие слова. Однако всё-таки это ещё и моя обязанность, как лорда Замка Вент. Виид, ты — император, и на твоих плечах лежит бремя обеспечения мира на всём континенте.

— Да, и я сделаю всё, чтобы защитить его.

— Я всегда завидовал тебе, Виид.

Только старые компаньоны Виида знали о его истинной природе. Однако это далеко не значило, что они не хотели стоять бок о бок с ним.

«Тем более за этим будет наблюдать огромное количество людей».

Телезрительский рейтинг легко достигнет 15%.

После того как Империя Арпен завоюет Центральный Континент, популярность среди игроков возрастёт ещё сильнее.

Будет больше игроков, согласных охотиться на Кэйберна в таких условиях, как Оберон.

«Не похоже, что моя позиция позволяет пренебречь разрушением континента… Эх. Но если я провалюсь, Гильдия Гермес устроит по этому поводу настоящий пир. А даже если охота будет успешной, будет ли это выгодно?».

Виид застрял в настоящем болоте дилемм. Даже с Жаровней Жертвоприношения он должен был поставить на кон этой битвы абсолютно всё.

Глава 24. Земли гномов. (без форматирования)

Регион Тор.

Гномы жили по-настоящему тревожной жизнью, поскольку находились неподалёку от места обитания чёрного дракона Кайберна.

— Ах. Я не должен был выбирать эту расу.

— Успокойся. Наша раса обладает мощными боевыми способностями. Кроме того, мы способны создавать множество самых разных вещей, что позволяет легко зарабатывать деньги.

— Да, но при её выборе мне никто не сказал, что я каждый божий день буду подвергаться тирании со стороны дракона.

В горах Тора содержалось огромное количество высококлассных полезных ископаемых, что позволяло относительно легко улучшить кузнечные навыки. По этой же причине Тор часто наведывали торговцы.

Кроме того, данный регион мог похвастаться обилием охотничьих угодий, что превращало его в идеальную среду для получения очков опыта.

Однако, несмотря на все эти преимущества, гномы часто покидали свою родину и разбредались по всему континенту. Но что ещё хуже, однажды покинув дом, они больше никогда в него не возвращались.

— Вот почему я знаком практически со всеми старейшинами, — произнёс Герман, шагающий рядом с Виидом по одной из горных тропинок Тора. К слову, на данный момент Виид также выглядел как самый обычный гном.

Количество поселений гномов, разбросанных у подножий трёх основных горных перевалов, по некоторым оценкам, достигало 2,300 штук. Даже в тех регионах, где царила повышенная активность монстров, существовали небольшие шахтерские деревушки, многие из которых не взаимодействовали с посторонними людьми.

— Вряд ли Жаровня Жертвоприношения находится в какой-нибудь укромной деревеньке. Хотя, это вполне возможно, учитывая их количество и сложность задания.

Виид считал, что информация о местонахождении жаровни будет тяжело-доступной, и знал, что для её получения ему потребуется провести некоторое расследование.

Игроки-гномы отчаянно желали исчезновения чёрного дракона Кайберна, а потому также участвовали в поиске

артефакта. Тем не менее, старейшины держали свои рты на замке и наотрез отказывались что-либо говорить.

— Жаровня Жертвоприношения… Не знаю, откуда вы услышали это название, но я не могу сказать вам, где она находится.

Впрочем, развязать языки гномов было куда проще, чем в случае с людьми или эльфами. Виид знал, что для этого нужно сделать, а потому заранее приготовил взятку.

— Хотите попробовать это крепкое пиво? Оно произведено в лучшей пивоварне Моры. Оно сварено из ячменя наивысшего качества и обладает богатым вкусом.

— Я бы не отказался. Но… оно продаётся?

— Конечно. Это пиво чрезвычайно популярно и его трудно достать, даже если у вас есть деньги. Но я принес три бутылки для вас совершенно бесплатно.

— Я ценю это. Уф-ф, как же славно выпить холодного пива после тяжелого рабочего дня.

— Итак, о Жаровне Жертвоприношения…

— Грм-м, да. Я слышал о ней, когда был ещё совсем молодым. Однако, ни один гном не видел её лично, а потому она может оказаться всего лишь мифом.

К сожалению, все старейшины, которых Виид встретил благодаря связям Германа, не имели никакой стоящей информации о Жаровне Жертвоприношения.

— Жаровня Жертвоприношения существовала очень давно… Я слышал, что она внезапно исчезла.

— О-о. Клянусь своей бородой, что лучшего пива во всей нашей деревне не сыщешь.

— Вы собираетесь убить Кайберна, Черного Дракона? Хо-хо-хо-хо! Это самая смешная шутка, которую я слышал с тех пор, как услышал слова одного вруна, что он впервые попробовал пиво в возрасте двух лет!

Гномы практически никогда не лгали, а потому Вииду оставалось лишь поверить им.

— Я познакомил тебя со всеми старейшинами, которых знаю, но мы так ничего и не выяснили. Итак, что ты планируешь делать дальше? — осторожно спросил его Герман.

— Не знаю. Пока что сложно что-то придумать, но скоро мы найдем способ. Нам просто нужно подождать.

После этого Виид написал сообщение, в котором попросил всех игроков помочь со сбором информации. В качестве награды он пообещал

1 миллион золота, а также должность провинциального лорда. Однако наиболее важной частью награды было то, что

передаваемая вместе с титулом лорда земля находилась в очень желанном горном регионе.

Если кто-то найдет старейшину гномов, который знает секрет местонахождения Жаровни Жертвоприношения, такой человек получит вознаграждение. Таким было основное правило, заинтересовавшее миллионы игроков по всему миру.

*****

Не сидела без дела и группа авантюристов под названием «Тени Земли».

— Вы выполнили задание «Ужасные предпочтения Кайберна».

— Вы выполнили задание «Память о старом дереве».

— Вы выполнили задание «Под мокрыми скалами».

— Вы выполнили задание «Яйцо, которому суждено разбиться».

— Ну и дела… Значит, всё это было частью заговора Кайберна…

— Впечатляет.

В конце весьма длительного путешествия Анрин, Бэн и Элике обнаружили яму, в которой хранилось более сотни яиц дракона. И это явственно свидетельствовало о том, что яйцо Кайберна — фальшивое.

— Вы приступили к заданию «В поисках великогомага».Следующей миссией стало выслеживание мага, который в истории человечества почитался настоящей легендой.

— Маг льда! — со сверкающими глазами пробормотал Бэн. Среди всех прочих заданий он особенно любил те, которые были связаны с магией.

Не выбери он профессию авантюриста, то наверняка бы стал волшебником.

— Думаю, маг не будет находиться в каком-то заурядном месте. Он практически наверняка прячется в одной из 10 Запретных Зон. Если же его там нет, он либо далеко на юге, либо на крайнем севере.

— Нам придется собрать некоторую дополнительную информацию, но я бы сказал, что это всё-таки юг. Помните те строки: «Прогулка по пустыне приведет вас к краю земли»?

— Помню. Появится океан, а затем нашему взгляду предстанет континент, образованный изо льда.

С этими словами Анрин вытащил из сумки карту.

Не так давно Тени Земли получили информацию о том, что на юге расположен мистический ледниковый континент, похожий на Джиголас, который находился на севере.

— Мы в любом случае планировали посетить его, так что не вижу причин отказываться.

— Согласен.

Тени Земли обладали внушительным опытом. Им не удалось выполнить несколько больших заданий, однако в ходе их выполнения Анрин, Бэн и Элликс прошли огромное количество побочных миссий.

А затем, когда Тени Земли собирали информацию о задании, до них дошли новости о том, что Виид уже выяснил поддельное происхождение яйца дракона.

— Как и ожидалось от Виида.

— Даже Кайберн не может его недооценивать.

— Значит, и нам пора пошевелиться.

Так прошло две недели.

Бесчисленные гномы искали информацию, но ничего не смогли найти, поскольку вся информация была полностью скрыта.

— Где же, чёрт побери, эта проклятая жаровня?

— Понятия не имею. Возможно, она уже исчезла?

— Какие же сложные эти задания… Всё-таки быть искателем приключений слишком нудно.

— А что, если Гильдия Гермес случайно уничтожила её…

— Быть того не может… Хотя, это звучит вполне правдоподобно.

После долгих и безрезультативных поисков Гильдия Гермес стала объектом новых подозрений. Тем временем Кайберн разрушил ещё несколько городов, расположенных на территории Альянса Бриттен, и выбрал в качестве своей следующей цели Замок Уктен в регионе Хэйвен.

Виид тщательно исследовал всю имеющуюся информацию, продолжая повышать свой уровень мастерства и участвовать в сражениях.

Как и несколькими месяцами ранее, повсюду кишели монстры! Ранее он собрал отдельный батальон, чтобы противостоять полчищам чудовищ, но после трансформации в Воина Солнца Виид стал охотиться в одиночку.

Он прыгал со спины 3-ей Виверны в самую гущу монстров, которые хотели разрушить близлежащие города и сёла.

Повышая свои характеристики при помощи Скульптурного Разрушения, он бросал вызов даже слугам демонов.

— Это лидер людей! Убить его! Убить его во имя великого Кайберна! — провозгласил особый монстр по имени Курал. Это было четырехметровое чудовище, сжимающее в руках топор и восседающее верхом на демоническом звере. А затем оно бросилось вперёд, сминая солдат демонов, словно пшеничные колоски.

Курал действовал в качестве командира и кавалерии одновременно. Однако хуже всего было наличие в его распоряжении странных существ, похожих на что-то среднее между людьми и лягушками. Эти твари плевались слюной, причём с весьма большого расстояния. Не следовало и говорить, что одно-единственное попадание приводило к тяжелейшему отравлению.

Тем не менее, Виид в одиночку приземлился посреди этих ужасных созданий.

Бог Войны… В полном соответствии со своим прозвищем, он собирался воевать совершенно один.

Монстры разрывались на части, а их всё ещё живые сородичи бежали навстречу своей смерти. Сражение Виида можно было описать всего лишь одним словом: «побоище».

— Он полностью обезумел! — кричали комментаторы.

— Многие воины Королевской Дороги привыкли сражаться с превосходящим количеством противника. Однако вы только посмотрите на эту сцену. Докуда видит глаз — монстры, и все они стремятся к одной-единственной цели — к Вииду.

Время от времени Виид начинал понимать, что его действия и вправду несколько безрассудны. Он думал, что несмотря на подавляющую численность противника, немногие монстры смогут сражаться с ним одновременно.

Тем не менее, когда он спрыгивал со спины 3-ей Виверны, его окружала целая орда чудовищ. Он знал, что примерно так всё и будет, но как только его предположение стало реальностью, пришлось предпринимать некоторые меры безопасности.

— Меч Регенерации!

Данная техника повышала защиту и ускоряла восстановление. Таким образом, Виид планировал удерживать свою позицию, планомерно уничтожая монстров.

— Вы были поражены рогами демонического зверя.

— Вы потеряли 1,420 Здоровья.

Благодаря разнообразным эффектам его экипировки, входящий урон удавалось свести к минимуму. А затем он произвёл свою собственную контратаку.

— Река Лавы!

Окутав Меч Лоа священным пламенем, он поднял лаву прямиком из-под земли, воспрепятствовав тем самым продвижению монстров.

Виид рассчитывал таким образом вести сражение лишь на один фронт, однако монстры бросились прямиком через лаву.

— Умр-р-р-р-ри!

— Угра-а-а-ах!

— Я разорву тебя в клочья!

С одной стороны от Виида были бушующие монстры, в то время как с другой — объятые пламенем и утратившие свой облик обезумевшие чудовища.

Всё остальное поле зрения было покрыто ядовитой слюной.

Посредственное отравление можно было исцелить с помощью навыков некроманта, однако этот яд был куда более смертоносным. Тем не менее… на лице Виида висела улыбка.

«Да. Так и должно быть».

Он получал ранения от монстров, но продолжал размахивать Мечом Регенерации.

Баталли нравится наблюдать за Вами!

Баталли: — Сражайся, воин! Купайся в своей силе!

Вы получили благословление Баталли.

Затраты маны на использование атакующих умений снижены на 30%, а сила атаки увеличена на 25%.

Все отрицательные эффекты были сняты.

За каждое убийство противника Вы будете получать повышенное количество очков опыта.

На Виида нападали сразу со всех сторон. Даже сверху его атаковали птицы-монстры.

Это была ужасная битва, происходившая без секундной передышки.

Ядовитая слюна, извергаемая лягушками, превращалась в миазмы и покрывала собой все окрестности, будто туман.

А затем, спустя десять минут этой ожесточенной битвы…

Дзынь!

Вы получили боевое достижение «Один в поле воин»!

Сила всех Ваших техник меча увеличилась на 3%.

Отныне при сражении с несколькими противниками Живучесть и очки Здоровья будут восстанавливаться быстрее.

Опасные сражения иногда приводили к невероятным результатам, таким как боевые достижения.

Тем временем Виида окружали горы трупов. Количество монстров, погибших от его меча, было намного меньшим, чем тех, которые были затоптаны до смерти. Ещё больше монстров перелезало через тела своих павших сородичей и безостановочно атаковало Виида.

Количество монстров, а также их трупов, было настолько огромным, что негде было даже яблоку упасть.

— Хорошо. Взрыв Трупа!

Бу-ду-ду-дух!

Вы получили очки опыта.

Вы получили очки опыта.

Вы получили новый уровень.

Глава 24. Земли гномов (часть 1)

Регион Тор.

Гномы жили по-настоящему тревожной жизнью, поскольку находились неподалёку от места обитания чёрного дракона Кэйберна.

— Ах. Я не должен был выбирать эту расу.

— Успокойся. Наша раса обладает мощными боевыми способностями. Кроме того, мы способны создавать множество самых разных вещей, что позволяет легко зарабатывать деньги.

— Да, но при её выборе мне никто не сказал, что я каждый божий день буду подвергаться тирании со стороны дракона.

В горах Тора содержалось огромное количество высококлассных полезных ископаемых, что позволяло относительно легко улучшить кузнечные навыки. По этой же причине Тор часто наведывали торговцы.

Кроме того, данный регион мог похвастаться обилием охотничьих угодий, что превращало его в идеальную среду для получения очков опыта.

Однако, несмотря на все эти преимущества, гномы часто покидали свою родину и разбредались по всему континенту. Но что ещё хуже, однажды покинув дом, они больше никогда в него не возвращались.

— Вот почему я знаком практически со всеми старейшинами, — произнёс Герман, шагающий рядом с Виидом по одной из горных тропинок Тора.

К слову, на данный момент Виид также выглядел как самый обычный гном.

Количество поселений гномов, разбросанных у подножий трёх основных горных перевалов, по некоторым оценкам, достигало 2,300 штук. Даже в тех регионах, где царила повышенная активность монстров, существовали небольшие шахтерские деревушки, многие из которых не взаимодействовали с посторонними людьми.

— Вряд ли Жаровня Жертвоприношения находится в какой-нибудь укромной деревеньке. Хотя, это вполне возможно, учитывая их количество и сложность задания.

Виид считал, что информация о местонахождении жаровни будет тяжело-доступной, и знал, что для её получения ему потребуется провести некоторое расследование.

Игроки-гномы отчаянно желали исчезновения чёрного дракона Кэйберна, а потому также участвовали в поиске артефакта. Тем не менее старейшины держали свои рты на замке

и наотрез отказывались что-либо говорить.

— Жаровня Жертвоприношения… Не знаю, откуда вы услышали это название, но я не могу сказать вам, где она находится.

Впрочем, развязать языки гномов было куда проще, чем в случае с людьми или эльфами. Виид знал, что для этого нужно сделать, а потому заранее приготовил взятку.

— Хотите попробовать это крепкое пиво? Оно произведено в лучшей пивоварне Моры. Оно сварено из ячменя наивысшего качества и обладает богатым вкусом.

— Я бы не отказался. Но… оно продаётся?

— Конечно. Это пиво чрезвычайно популярно и его трудно достать, даже если у вас есть деньги. Но я принес три бутылки для вас совершенно бесплатно.

— Я ценю это. Уф-ф, как же славно выпить холодного пива после тяжелого рабочего дня.

— Итак, о Жаровне Жертвоприношения…

— Грм-м, да. Я слышал о ней, когда был ещё совсем молодым. Однако, ни один гном не видел её лично, а потому она может оказаться всего лишь мифом.

К сожалению, все старейшины, которых Виид встретил благодаря связям Германа, не имели никакой стоящей информации о Жаровне Жертвоприношения.

— Жаровня Жертвоприношения существовала очень давно… Я слышал, что она внезапно исчезла.

— О-о. Клянусь своей бородой, что лучшего пива во всей нашей деревне не сыщешь.

— Вы собираетесь убить Кэйберна, Черного Дракона? Хо-хо-хо-хо! Это самая смешная шутка, которую я слышал с тех пор, как услышал слова одного вруна, что он впервые попробовал пиво в возрасте двух лет!

Гномы практически никогда не лгали, а потому Вииду оставалось лишь поверить им.

— Я познакомил тебя со всеми старейшинами, которых знаю, но мы так ничего и не выяснили. Итак, что ты планируешь делать дальше? — осторожно спросил его Герман.

— Не знаю. Пока что сложно что-то придумать, но скоро мы найдем способ. Нам просто нужно подождать.

После этого Виид написал сообщение, в котором попросил всех игроков помочь со сбором информации. В качестве награды он пообещал

1 миллион золота, а также должность провинциального лорда. Однако наиболее важной частью награды было то, что передаваемая вместе с титулом лорда земля находилась в очень

желанном горном регионе.

Если кто-то найдет старейшину гномов, который знает секрет местонахождения Жаровни Жертвоприношения, такой человек получит вознаграждение. Таким было основное правило, заинтересовавшее миллионы игроков по всему миру.

*****

Не сидела без дела и группа авантюристов под названием «Тени Земли».

— Вы выполнили задание «Ужасные предпочтения Кэйберна».

— Вы выполнили задание «Память о старом дереве».

— Вы выполнили задание «Под мокрыми скалами».

— Вы выполнили задание «Яйцо, которому суждено разбиться».

— Ну и дела… Значит, всё это было частью заговора Кэйберна…

— Впечатляет.

В конце весьма длительного путешествия Анрин, Бэн и Элике обнаружили яму, в которой хранилось более сотни яиц дракона. И это явственно свидетельствовало о том, что яйцо Кэйберна — фальшивое.

— Вы приступили к заданию «В поисках великого мага». Следующей миссией стало выслеживание мага, который в истории человечества почитался настоящей легендой.

— Маг льда! — со сверкающими глазами пробормотал Бэн.

Среди всех прочих заданий он особенно любил те, которые были связаны с магией.

Не выбери он профессию авантюриста, то наверняка бы стал волшебником.

— Думаю, маг не будет находиться в каком-то заурядном месте. Он практически наверняка прячется в одной из 10 Запретных Зон. Если же его там нет, он либо далеко на юге, либо на крайнем севере.

— Нам придется собрать некоторую дополнительную информацию, но я бы сказал, что это всё-таки юг. Помните те строки: «Прогулка по пустыне приведет вас к краю земли»?

— Помню. Появится океан, а затем нашему взгляду предстанет континент, образованный изо льда.

С этими словами Анрин вытащил из сумки карту.

Не так давно Тени Земли получили информацию о том, что на юге расположен мистический ледниковый континент, похожий на Джиголас, который находился на севере.

— Мы в любом случае планировали посетить его, так что не вижу причин отказываться.

— Согласен.

Тени Земли обладали внушительным опытом. Им не удалось выполнить несколько больших заданий, однако в ходе их выполнения Анрин, Бэн и Элликс прошли огромное количество побочных миссий.

А затем, когда Тени Земли собирали информацию о задании, до них дошли новости о том, что Виид уже выяснил поддельное происхождение яйца дракона.

— Как и ожидалось от Виида.

— Даже Кэйберн не может его недооценивать.

— Значит, и нам пора пошевелиться.

Так прошло две недели.

Бесчисленные гномы искали информацию, но ничего не смогли найти, поскольку вся информация была полностью скрыта.

— Где же, чёрт побери, эта проклятая жаровня?

— Понятия не имею. Возможно, она уже исчезла?

— Какие же сложные эти задания… Всё-таки быть искателем приключений слишком нудно.

— А что, если Гильдия Гермес случайно уничтожила её…

— Быть того не может… Хотя, это звучит вполне правдоподобно.

После долгих и безрезультативных поисков Гильдия Гермес стала объектом новых подозрений. Тем временем Кэйберн разрушил ещё несколько городов, расположенных на территории Альянса Бриттен, и выбрал в качестве своей следующей цели Замок Уктен в регионе Хэйвен.

Виид тщательно исследовал всю имеющуюся информацию, продолжая повышать свой уровень мастерства и участвовать в сражениях.

Как и несколькими месяцами ранее, повсюду кишели монстры! Ранее он собрал отдельный батальон, чтобы противостоять полчищам чудовищ, но после трансформации в Воина Солнца Виид стал охотиться в одиночку.

Он прыгал со спины 3-ей Виверны в самую гущу монстров, которые хотели разрушить близлежащие города и сёла.

Повышая свои характеристики при помощи Скульптурного Разрушения, он бросал вызов даже слугам демонов.

— Это лидер людей! Убить его! Убить его во имя великого Кэйберна! — провозгласил особый монстр по имени Курал.

Это было четырехметровое чудовище, сжимающее в руках топор и восседающее верхом на демоническом звере. А затем оно бросилось вперёд, сминая солдат демонов, словно пшеничные колоски.

Курал действовал в качестве командира и кавалерии

одновременно. Однако хуже всего было наличие в его распоряжении странных существ, похожих на что-то среднее между людьми и лягушками. Эти твари плевались слюной, причём с весьма большого расстояния. Не следовало и говорить, что одно-единственное попадание приводило к тяжелейшему отравлению.

Тем не менее Виид в одиночку приземлился посреди этих ужасных созданий.

Бог Войны… В полном соответствии со своим прозвищем, он собирался воевать совершенно один.

Монстры разрывались на части, а их всё ещё живые сородичи бежали навстречу своей смерти. Сражение Виида можно было описать всего лишь одним словом: «побоище».

— Он полностью обезумел! — кричали комментаторы.

— Многие воины Королевской Дороги привыкли сражаться с превосходящим количеством противника. Однако вы только посмотрите на эту сцену. Докуда видит глаз — монстры, и все они стремятся к одной-единственной цели — к Вииду.

Время от времени Виид начинал понимать, что его действия и вправду несколько безрассудны. Он думал, что несмотря на подавляющую численность противника, немногие монстры смогут сражаться с ним одновременно.

Тем не менее, когда он спрыгивал со спины 3-ей Виверны, его окружала целая орда чудовищ. Он знал, что примерно так всё и будет, но как только его предположение стало реальностью, пришлось предпринимать некоторые меры безопасности.

— Меч Регенерации!

Данная техника повышала защиту и ускоряла восстановление. Таким образом, Виид планировал удерживать свою позицию, планомерно уничтожая монстров.

— Вы были поражены рогами демонического зверя.

— Вы потеряли 1,420 Здоровья.

Благодаря разнообразным эффектам его экипировки, входящий урон удавалось свести к минимуму. А затем он произвёл свою собственную контратаку.

— Река Лавы!

Окутав Меч Лоа священным пламенем, он поднял лаву прямиком из-под земли, воспрепятствовав тем самым продвижению монстров.

Виид рассчитывал таким образом вести сражение лишь на один фронт, однако монстры бросились прямиком через лаву.

— Умр-р-р-р-ри!

— Угра-а-а-ах!

— Я разорву тебя в клочья!

С одной стороны от Виида были бушующие монстры, в то время как с другой — объятые пламенем и утратившие свой облик обезумевшие чудовища.

Всё остальное поле зрения было покрыто ядовитой слюной.

Посредственное отравление можно было исцелить с помощью навыков некроманта, однако этот яд был куда более смертоносным. Тем не менее… на лице Виида висела улыбка.

«Да. Так и должно быть».

Он получал ранения от монстров, но продолжал размахивать Мечом Регенерации.

Баталли нравится наблюдать за Вами!

Баталли: — Сражайся, воин! Купайся в своей силе!

Вы получили благословление Баталли.

Затраты маны на использование атакующих умений снижены на 30%, а сила атаки увеличена на 25%.

Все отрицательные эффекты были сняты.

За каждое убийство противника Вы будете получать повышенное количество очков опыта.

На Виида нападали сразу со всех сторон. Даже сверху его атаковали птицы-монстры.

Это была ужасная битва, происходившая без секундной передышки.

Ядовитая слюна, извергаемая лягушками, превращалась в миазмы и покрывала собой все окрестности, будто туман.

А затем, спустя десять минут этой ожесточенной битвы…

Дзынь!

Вы получили боевое достижение «Один в поле воин»!

Сила всех Ваших техник меча увеличилась на 3%.

Отныне при сражении с несколькими противниками Живучесть и очки Здоровья будут восстанавливаться быстрее.

Опасные сражения иногда приводили к невероятным результатам, таким как боевые достижения.

Тем временем Виида окружали горы трупов. Количество монстров, погибших от его меча, было намного меньшим, чем тех, которые были затоптаны до смерти. Ещё больше монстров перелезало через тела своих павших сородичей и безостановочно атаковало Виида.

Количество монстров, а также их трупов, было настолько огромным, что негде было даже яблоку упасть.

— Хорошо. Взрыв Трупа!

Бу-ду-ду-дух!

Вы получили очки опыта.

Вы получили очки опыта.

Вы получили новый уровень.

Глава 25. Земли гномов (часть 2). (без форматирования)

Взрыв Трупа оказался достаточно мощным, чтобы сотрясти землю. Он просто-напросто сдул всех близстоящих монстров, а около тысячи из них и вовсе превратил в пепел.

— Восстаньте из земли, в которую вы вернулись. Выгравируйте вечное правило тьмы на всех живых существах. Восстание Нежити!

Затем Виид вызвал большое количество рыцарей дуллаханов, управление которыми доверил Ван Хоку и Торидо.

— Лидер людей — отвратительный некромант!

— Он всё равно не сможет остановить нас!

Нежить была безжалостно растоптана демоническим зверем, на котором восседал монстр-босс. Она была чрезвычайно слаба против гигантского существа и не могла сдержать его из-за отсутствия защиты и уязвимости костей.

Вдобавок ко всему, вместо полного комплекта вещей Бэрекена, Виид был одет в Доспехи Повелителя Небес, что делало мертвецов ещё слабее.

— А кто сказал, что я собираюсь вас останавливать? Вы, некомпетентные идиоты, — фыркнул Виид, после чего наложил на своё тело несколько бинтов и продолжил битву.

Нежить разделила атакующую мощь и дала ему возможность отдышаться, а заодно восполнить нужное количество маны.

— День Апокалипсиса!

Это был абсолютный навык воина солнца, поглотивший всю его ману и вызвавший волны дыма, хлынувшие сразу во всех направлениях. Его мощь была усилена священным пламенем и граалем, поглотив тем самым всех монстров на пути его бесконечного распространения.

— 3-я Виверна!

— Я уже в пути, хозяин!

Затем Виид ловко запрыгнул на спину 3-ей Виверны, подлетевшей максимально близко к нему, и вновь поднялся в небо. Он собирался преспокойно уйти, поскольку потратил всю свою Живучесть, ману и львиную долю Здоровья.

— Не убегай! Вернись, хитрая крыса! — взревел монстр-босс, однако на Виида подобные трюки не действовали.

Курал возглавлял самый настоящий легион чудовищ, однако после столкновения со скульптором его количество уменьшилось примерно до половины, что должно было облегчить сражение с

ним во время грядущей осады.

На данный момент уже 7 городов и 31 деревня Империи Арпен были разрушены монстрами. Виид прикладывал огромное количество усилий, но были случаи, когда монстры вторгались слишком неожиданно.

Также случалось, когда монстров было так много, что проще было отступить в более укрепленный город, чем тратить ресурсы на их сдерживание. В этой ситуации престижным гильдиям было намного проще, но большинство лордов Империи Арпен практически не имели опыта в масштабных битвах.

Итак, вполне логично, что потери Империи Арпен вышли из-под контроля.

*****

После трёх недель ожидания появился важный доклад.

Шейша: — Я сейчас в деревне Дебрадо. Эта деревня не отмечена на картах и находится в непосредственной близости от логова Кайберна. Мы нашли гнома, который знает о Жаровне Жертвоприношения.

Это была деревня гномов в самом сердце Ультского перевала. Жители этой деревушки производили высококачественное оружие с применением изысканного металла. Их существование было окутано тайной, но искатели приключений прочесали весь Тор, а потому и сумели отыскать их.

Вблизи логова Кайберна бродило множество опасных чудовищ, однако гномы всё равно оставались жить здесь, изо дня в день рискуя своей жизнью.

Гномы могли свободно путешествовать по местам, которые находились в отдалении от логова дракона, но каждый раз, когда они сталкивались с подчиненными Кайберна, им приходилось в обмен на сохранение жизни предлагать им деньги или украшения.

И вот, исчерпав практически все свои сокровища, их усилия наконец-то принесли свои плоды.

Виид: — Выдвигаюсь немедленно.

При помощи Картинной Телепортации Юрин Виид переместился в окрестности нужной деревушки и на скорую руку вырезал статуэтку гнома.

— Скульптурная Трансформация!

Как только были произнесены эти слова, тело Виида превратилось в гнома с красиво ухоженной бородой. У него был круглый, выпирающий живот, а за спиной покоился приличный топор.

Окрестности логова дракона ограничивали использование навыков пространственного перемещения, а потому Виду

пришлось проделать некоторый путь, прежде чем он достиг деревни Дебрадо.

— Вы — Виид, верно?

Шейша, которая ждала у входа в деревушку, тепло поприветствовала Виида.

— Да. Я Виид.

— Для меня большая честь встретиться с Вами. Старейшина деревни находится в кузнечной мастерской.

— Спасибо за Вашу помощь.

— Пустяки. Я гном, живущий в Торе, но уже давно считаю себя гражданином Арпена, — покраснев, ответила Шейша.

Личная встреча с Виидом, который добился бесчисленных достижений, заставила гнома слегка напрячься. Конечно, у Виида было самое обычное лицо, а в настоящее время он и вовсе пребывал в облике гнома, однако Шейша чувствовала, что у него есть уникальные черты.

Его руки и ноги были короткими, но крепкими, а нос особенно красным; он выглядел как гном, который хорошо и работал, и выпивал!

Старейшина деревни оказался превосходным гномом-кузнецом с целым каскадом мышц на руках.

— Шейша и гном, которого я никогда раньше не видел… Что привело вас ко мне?

— Рад поприветствовать Вас, старейшина. Я пришёл, чтобы узнать о Жаровне Жертвоприношения, — слегка поклонившись, как того велели традиции гномов, произнёс Виид.

Эффект императорского титула практически не работал в случае с гномами, к тому же на данный момент Виид пребывал под воздействием Скульптурной Трансформации.

— Жаровня Жертвоприношения… Да, так называется артефакт, который мы из поколения в поколения хранили у себя. Мне казалось, что ни один гном не станет его искать, — сделав несколько глотков прохладного пива, стоявшего близ его рабочего места, проговорил старейшина.

— Почему же?

— Это… сложно.

— Это очень важно. Скажите, Жаровня Жертвоприношения здесь, в этой деревне?

— Ху-ху. Всё-таки горькое у нас пиво, — словно желая сменить тему, произнёс старейшина. Однако Виид был уже тут как тут.

— Вот, попробуйте это пиво из Моры.

— … Что это за пиво?! Да это же не пена, а манна небесная!

У Виида был отличный способ расшевелить тяжёлые языки

гномов.

— Выпейте ещё бокальчик. А теперь ещё один.

— Ик!

Гномы почти никогда не напивались, но у пива из Моры была одна хитрость.

«Пиво и виски в соотношении 7:3. Вот настоящая золотая середина».

Это была настоящая бомба, предназначенная для гномов! И вот, уже совсем скоро старейшина начал рассказывать секреты, которые прежде держал под строжайшим секретом.

— Жаровня Жертвоприношения… Ик! Правда в том, что мы её потеряли.

— Артефакт гномов потерян?!

— У-у-х… Эта судьба ожидает все сокровища, на который упал взор дракона.

— Дракона, значит…? Возможно, Вы имеете в виду Кайберна?

— Да, всё верно. Этот жадный дракон забрал нашу жаровню.

Виид почувствовал себя так, будто врезался в стену.

Артефакт, необходимый для охоты на Кайберна, был у Кайберна!

Тем не менее, шокирующая история жаровни ещё не подошла к концу.

— Знаете, что сделал Кайберн после того, как забрал наше сокровище?

— Что же?

— Он стал использовать её как отопительную печь. А спустя несколько дней он и вовсе забросил её в самый дальний угол и забыл!

— Понятно, — сдержанно ответил Виид. Он бы не удивился, даже если бы Кайберн использовал жаровню для запекания сладкого картофеля.

Драконы были далеко не теми существами, которых можно оценить с помощью логики.

— Значит, жаровня находится в логове Кайберна.

— Да, она недалеко отсюда. Однако логово дракона — это далеко не то место, куда мы, гномы, можем забраться.

Голос старейшины стал куда более грустным, что не укрылось от Виида.

«На этом всё не закончится. Зуб даю, что меня ждёт ещё одно задание».

Это был чисто интуитивный вывод, пришедший к нему благодаря огромному опыту. И вот, старейшина гномов отставил в сторону пустой бокал и тяжелым тоном продолжил:

— Если кому-то удастся вернуть Жаровню

Жертвоприношения, гномы назовут его настоящим героем. Однако никто не сможет добиться успеха в этом деле. Кайберн непобедим. Вокруг него слишком много охраны.

Как скульптор, Виид однажды был вынужден принести Кайберну драгоценную скульптуру. Он выполнял задание и только поэтому ему удалось беспрепятственно приблизиться ко входу в его логово.

Не говоря уже о крутой, опасной местности, земли Кайберна прямо-таки кишели грозными чудовищами.

«Сражаться с ними в одиночку будет чересчур неприятно, в особенности потому, что там слишком много солдат дракона. Кроме того, местность напичкана магическими ловушками, так что я умру прежде, чем доберусь до самого логова».

Другими словами, логово Кайберна представляло собой неприступную крепость.

— Хм. Это действительно слишком сложно. Однако, как ты, возможно, знаешь, гномы не знают, что такое «сдаваться». На самом деле это секрет, но есть причина, по которой наша деревня находится так близко к логову.

— И почему?

— Это сделано для того, что гномы делают лучше всего. Если ты сообразительный гном, то, наверное, уже всё понял.

— Ну, у меня есть пара догадок, но…

— Хм-хм. Я больше не буду ничего говорить. По крайней мере до тех пор, пока ты не скажешь, что заодно с нами.

Дзынь!

— «Секретный план гномов».

Кайберн лишил гномов их драгоценного артефакта — Жаровни Жертвоприношения.

Для храбрых гномов злой дракон стал настоящим ужасом во плоти. Жаровня Жертвоприношения — предмет, связанный с их происхождением, а потому они готовы расстаться со всеми своими сокровищами, лишь бы только вернуть её.

Верните гномам Жаровню Жертвоприношения. Это чрезвычайно опасное задание, но гномы щедро вознаградят Вас, если Вам удастся выполнить его.

Сложность: S.

Награда: редкое сокровище гномов.

Ограничения: только для гномов.

— Внимание, активировано расовое задание гномов.

Поскольку на данный момент Вы находитесь в состоянии скульптурной трансформации, Вы можете принять его.

Тем не менее, если Вы отклоните его, гномы будут считать Вас трусом. Ваша Честь уменьшится на 10,000, а отношения с

гномами станут отрицательными.

Расовое задание S-класса!

«Я должен добыть Жаровню Жертвоприношения, несмотря ни на что… Судя по всему, расовое задание появилось только потому, что я прибыл сюда в подходящее время. Два зайца одним выстрелом — не так уж и плохо».

А затем Виид внимательно осмотрелся по сторонам, и в его голове пронеслась одна, практически неуловимая мысль.

— Я вернусь с жаровней, — произнёс он.

— Вы приняли задание.

******

После разговора со старейшиной Виид начал обследовать окрестности деревушки.

«Население деревни составляет всего лишь 325 человек. Большинство из них — старики, а детей и вовсе не видно».

Гномы представляли собой расу, где было принято заводить по трое и более детей. Тот факт, что в деревне проживали одни старики, был уникальным, а число кузнецов существенно уступало тому, которое наблюдалось в схожих деревеньках.

Бу-дум! Бу-дум! Бу-дум!Гномы производили оружие и доспехи в чрезвычайно больших количествах, что навело Виида на одну мысль: «Торговцы и авантюристы бывают здесь крайне редко, но они продолжают работать так, будто готовятся к войне».

Таким образом, его подозрения углубились!

Угостив пивом ещё нескольких гномов, Виид побывал у них дома и увидел следующее: внутренний интерьер был загромождён первоклассными клинками, топорами и доспехами. Даже с учётом того, что гномы обладали предрасположенностью к ремеслу, их качество было на ступень выше обычного.

«Но куда удивительнее кое-что другое. Все местные жители старые, но в этой деревне остались только прирожденные воины».

Итак, подозрение Виида быстро переросло в уверенность. Впрочем, чтобы убедиться во всём окончательно, он должен был проверить ещё кое-что.

— Я хочу добыть немного руды. Не подскажите, где это можно сделать? — подойдя к одному из гномов, спросил он.

— На севере. Полчаса неспешной ходьбы, и ты на месте.

— Спасибо, — ответил Виид, после чего вооружился киркой и побежал к месту назначения.

На первый взгляд местная шахта ничем не отличалась от всех других в регионе: она была округлой и глубокой. Впрочем, чем глубже Виид заходил, тем больше видел гномов, выгружающих поближе к выходу железную и серебряную руду.

— Вы только что добыли её, верно?

— Да…

Получив ответ, Виид опустился на одно колено перед рудой и скомандовал:

— Идентификация!

— Низкокачественная железная руда, состоящая из нескольких видов минералов, смешанных между собой в небольшом количестве.

В руде присутствует железо. Тем не менее, его чистота находится на весьма низком уровне.

Как правило, гномы использовали железную руду наивысшего качества. Если жила была небогатой, гномы никогда не стали бы строить возле неё деревню.

Итак, учитывая отсутствие детей, бесконечное количество боевого снаряжения и чересчур крутую шахту с некачественной железной РУДОЙ…

«А также учитывая направление, в котором была вырыта эта шахта… Гномы пытаются выкопать подземный туннель, чтобы ограбить логово Кайберна!», — подпрыгнул Виид. При этом по всему его телу пробежали мурашки, как во время первого поцелуя с Союн.

Глава 25. Земли гномов (часть 2)

Взрыв Трупа оказался достаточно мощным, чтобы сотрясти землю. Он просто-напросто сдул всех близстоящих монстров, а около тысячи из них и вовсе превратил в пепел.

— Восстаньте из земли, в которую вы вернулись. Выгравируйте вечное правило тьмы на всех живых существах. Восстание Нежити!

Затем Виид вызвал большое количество рыцарей дуллаханов, управление которыми доверил Ван Хоку и Торидо.

— Лидер людей — отвратительный некромант!

— Он всё равно не сможет остановить нас!

Нежить была безжалостно растоптана демоническим зверем, на котором восседал монстр-босс. Она была чрезвычайно слаба против гигантского существа и не могла сдержать его из-за отсутствия защиты и уязвимости костей.

Вдобавок ко всему, вместо полного комплекта вещей Бэрекена, Виид был одет в Доспехи Повелителя Небес, что делало мертвецов ещё слабее.

— А кто сказал, что я собираюсь вас останавливать? Вы, некомпетентные идиоты, — фыркнул Виид, после чего наложил на своё тело несколько бинтов и продолжил битву.

Нежить разделила атакующую мощь и дала ему возможность отдышаться, а заодно восполнить нужное количество маны.

— День Апокалипсиса!

Это был абсолютный навык воина солнца, поглотивший всю его ману и вызвавший волны дыма, хлынувшие сразу во всех направлениях. Его мощь была усилена священным пламенем и граалем, поглотив тем самым всех монстров на пути его бесконечного распространения.

— 3-я Виверна!

— Я уже в пути, хозяин!

Затем Виид ловко запрыгнул на спину 3-ей Виверны, подлетевшей максимально близко к нему, и вновь поднялся в небо. Он собирался преспокойно уйти, поскольку потратил всю свою Живучесть, ману и львиную долю Здоровья.

— Не убегай! Вернись, хитрая крыса! — взревел монстр-босс, однако на Виида подобные трюки не действовали.

Курал возглавлял самый настоящий легион чудовищ, однако после столкновения со скульптором его количество уменьшилось примерно до половины, что должно было облегчить сражение с ним во время грядущей осады.

На данный момент уже 7 городов и 31 деревня Империи

Арпен были разрушены монстрами. Виид прикладывал огромное количество усилий, но были случаи, когда монстры вторгались слишком неожиданно.

Также случалось, когда монстров было так много, что проще было отступить в более укрепленный город, чем тратить ресурсы на их сдерживание. В этой ситуации престижным гильдиям было намного проще, но большинство лордов Империи Арпен практически не имели опыта в масштабных битвах.

Итак, вполне логично, что потери Империи Арпен вышли из-под контроля.

*****

После трёх недель ожидания появился важный доклад.

Шейша: — Я сейчас в деревне Дебрадо. Эта деревня не отмечена на картах и находится в непосредственной близости от логова Кэйберна. Мы нашли гнома, который знает о Жаровне Жертвоприношения.

Это была деревня гномов в самом сердце Ультского перевала. Жители этой деревушки производили высококачественное оружие с применением изысканного металла. Их существование было окутано тайной, но искатели приключений прочесали весь Тор, а потому и сумели отыскать их.

Вблизи логова Кэйберна бродило множество опасных чудовищ, однако гномы всё равно оставались жить здесь, изо дня в день рискуя своей жизнью.

Гномы могли свободно путешествовать по местам, которые находились в отдалении от логова дракона, но каждый раз, когда они сталкивались с подчиненными Кэйберна, им приходилось в обмен на сохранение жизни предлагать им деньги или украшения. И вот, исчерпав практически все свои сокровища, их усилия наконец-то принесли свои плоды.

Виид: — Выдвигаюсь немедленно.

При помощи Картинной Телепортации Юрин Виид переместился в окрестности нужной деревушки и на скорую руку вырезал статуэтку гнома.

— Скульптурная Трансформация!

Как только были произнесены эти слова, тело Виида превратилось в гнома с красиво ухоженной бородой. У него был круглый, выпирающий живот, а за спиной покоился приличный топор.

Окрестности логова дракона ограничивали использование навыков пространственного перемещения, а потому Вииду пришлось проделать некоторый путь, прежде чем он достиг деревни Дебрадо.

— Вы — Виид, верно?

Шейша, которая ждала у входа в деревушку, тепло поприветствовала Виида.

— Да. Я Виид.

— Для меня большая честь встретиться с Вами. Старейшина деревни находится в кузнечной мастерской.

— Спасибо за Вашу помощь.

— Пустяки. Я гном, живущий в Торе, но уже давно считаю себя гражданином Арпена, — покраснев, ответила Шейша.

Личная встреча с Виидом, который добился бесчисленных достижений, заставила гнома слегка напрячься. Конечно, у Виида было самое обычное лицо, а в настоящее время он и вовсе пребывал в облике гнома, однако Шейша чувствовала, что у него есть уникальные черты.

Его руки и ноги были короткими, но крепкими, а нос особенно красным; он выглядел как гном, который хорошо и работал, и выпивал!

Старейшина деревни оказался превосходным гномом-кузнецом с целым каскадом мышц на руках.

— Шейша и гном, которого я никогда раньше не видел… Что привело вас ко мне?

— Рад поприветствовать Вас, старейшина. Я пришёл, чтобы узнать о Жаровне Жертвоприношения, — слегка поклонившись, как того велели традиции гномов, произнёс Виид.

Эффект императорского титула практически не работал в случае с гномами, к тому же на данный момент Виид пребывал под воздействием Скульптурной Трансформации.

— Жаровня Жертвоприношения… Да, так называется артефакт, который мы из поколения в поколения хранили у себя. Мне казалось, что ни один гном не станет его искать, — сделав несколько глотков прохладного пива, стоявшего близ его рабочего места, проговорил старейшина.

— Почему же?

— Это… сложно.

— Это очень важно. Скажите, Жаровня Жертвоприношения здесь, в этой деревне?

— Ху-ху. Всё-таки горькое у нас пиво, — словно желая сменить тему, произнёс старейшина. Однако Виид был уже тут как тут.

— Вот, попробуйте это пиво из Моры.

— … Что это за пиво?! Да это же не пена, а манна небесная!

У Виида был отличный способ расшевелить тяжёлые языки гномов.

— Выпейте ещё бокальчик. А теперь ещё один.

— Ик!

Гномы почти никогда не напивались, но у пива из Моры была одна хитрость.

«Пиво и виски в соотношении 7:3. Вот настоящая золотая середина».

Это была настоящая бомба, предназначенная для гномов! И вот, уже совсем скоро старейшина начал рассказывать секреты, которые прежде держал под строжайшим секретом.

— Жаровня Жертвоприношения… Ик! Правда в том, что мы её потеряли.

— Артефакт гномов потерян?!

— У-у-х… Эта судьба ожидает все сокровища, на который упал взор дракона.

— Дракона, значит…? Возможно, Вы имеете в виду Кэйберна?

— Да, всё верно. Этот жадный дракон забрал нашу жаровню.

Виид почувствовал себя так, будто врезался в стену.

Артефакт, необходимый для охоты на Кэйберна, был у Кэйберна!

Тем не менее шокирующая история жаровни ещё не подошла к концу.

— Знаете, что сделал Кэйберн после того, как забрал наше сокровище?

— Что же?

— Он стал использовать её как отопительную печь. А спустя несколько дней он и вовсе забросил её в самый дальний угол и забыл!

— Понятно, — сдержанно ответил Виид.

Он бы не удивился, даже если бы Кэйберн использовал жаровню для запекания сладкого картофеля.

Драконы были далеко не теми существами, которых можно оценить с помощью логики.

— Значит, жаровня находится в логове Кэйберна.

— Да, она недалеко отсюда. Однако логово дракона — это далеко не то место, куда мы, гномы, можем забраться.

Голос старейшины стал куда более грустным, что не укрылось от Виида.

«На этом всё не закончится. Зуб даю, что меня ждёт ещё одно задание».

Это был чисто интуитивный вывод, пришедший к нему благодаря огромному опыту. И вот, старейшина гномов отставил в сторону пустой бокал и тяжелым тоном продолжил:

— Если кому-то удастся вернуть Жаровню Жертвоприношения, гномы назовут его настоящим героем. Однако никто не сможет добиться успеха в этом деле. Кэйберн непобедим. Вокруг него слишком много охраны.

Как скульптор, Виид однажды был вынужден принести Кэйберну драгоценную скульптуру. Он выполнял задание и только поэтому ему удалось беспрепятственно приблизиться ко входу в его логово.

Не говоря уже о крутой, опасной местности, земли Кэйберна прямо-таки кишели грозными чудовищами.

«Сражаться с ними в одиночку будет чересчур неприятно, в особенности потому, что там слишком много солдат дракона. Кроме того, местность напичкана магическими ловушками, так что я умру прежде, чем доберусь до самого логова».

Другими словами, логово Кэйберна представляло собой неприступную крепость.

— Хм. Это действительно слишком сложно. Однако как ты, возможно, знаешь, гномы не знают, что такое «сдаваться». На самом деле это секрет, но есть причина, по которой наша деревня находится так близко к логову.

— И почему?

— Это сделано для того, что гномы делают лучше всего. Если ты сообразительный гном, то, наверное, уже всё понял.

— Ну, у меня есть пара догадок, но…

— Хм-хм. Я больше не буду ничего говорить. По крайней мере до тех пор, пока ты не скажешь, что заодно с нами.

Дзынь!

— «Секретный план гномов».

Кэйберн лишил гномов их драгоценного артефакта — Жаровни Жертвоприношения.

Для храбрых гномов злой дракон стал настоящим ужасом во плоти. Жаровня Жертвоприношения — предмет, связанный с их происхождением, а потому они готовы расстаться со всеми своими сокровищами, лишь бы только вернуть её.

Верните гномам Жаровню Жертвоприношения. Это чрезвычайно опасное задание, но гномы щедро вознаградят Вас, если Вам удастся выполнить его.

Сложность: S.

Награда: редкое сокровище гномов.

Ограничения: только для гномов.

— Внимание, активировано расовое задание гномов.

Поскольку на данный момент Вы находитесь в состоянии скульптурной трансформации, Вы можете принять его.

Тем не менее, если Вы отклоните его, гномы будут считать Вас трусом. Ваша Честь уменьшится на 10,000, а отношения с гномами станут отрицательными.

Расовое задание S-класса!

«Я должен добыть Жаровню Жертвоприношения, несмотря ни

на что… Судя по всему, расовое задание появилось только потому, что я прибыл сюда в подходящее время. Два зайца одним выстрелом — не так уж и плохо».

А затем Виид внимательно осмотрелся по сторонам, и в его голове пронеслась одна, практически неуловимая мысль.

— Я вернусь с жаровней, — произнёс он.

— Вы приняли задание. ******

После разговора со старейшиной Виид начал обследовать окрестности деревушки.

«Население деревни составляет всего лишь 325 человек. Большинство из них — старики, а детей и вовсе не видно».

Гномы представляли собой расу, где было принято заводить по трое и более детей. Тот факт, что в деревне проживали одни старики, был уникальным, а число кузнецов существенно уступало тому, которое наблюдалось в схожих деревеньках.

Бу-дум! Бу-дум! Бу-дум! Гномы производили оружие и доспехи в чрезвычайно больших количествах, что навело Виида на одну мысль:

«Торговцы и авантюристы бывают здесь крайне редко, но они продолжают работать так, будто готовятся к войне».

Таким образом, его подозрения углубились!

Угостив пивом ещё нескольких гномов, Виид побывал у них дома и увидел следующее: внутренний интерьер был загромождён первоклассными клинками, топорами и доспехами. Даже с учётом того, что гномы обладали предрасположенностью к ремеслу, их качество было на ступень выше обычного.

«Но куда удивительнее кое-что другое. Все местные жители старые, но в этой деревне остались только прирождённые воины».

Итак, подозрение Виида быстро переросло в уверенность. Впрочем, чтобы убедиться во всём окончательно, он должен был проверить ещё кое-что.

— Я хочу добыть немного руды. Не подскажите, где это можно сделать? — подойдя к одному из гномов, спросил он.

— На севере. Полчаса неспешной ходьбы, и ты на месте.

— Спасибо, — ответил Виид, после чего вооружился киркой и побежал к месту назначения.

На первый взгляд местная шахта ничем не отличалась от всех других в регионе: она была округлой и глубокой. Впрочем, чем глубже Виид заходил, тем больше видел гномов, выгружающих поближе к выходу железную и серебряную руду.

— Вы только что добыли её, верно?

— Да…

Получив ответ, Виид опустился на одно колено перед рудой и скомандовал:

— Идентификация!

— Низкокачественная железная руда, состоящая из нескольких видов минералов, смешанных между собой в небольшом количестве.

В руде присутствует железо. Тем не менее, его чистота находится на весьма низком уровне.

Как правило, гномы использовали железную руду наивысшего качества. Если жила была небогатой, гномы никогда не стали бы строить возле неё деревню.

Итак, учитывая отсутствие детей, бесконечное количество боевого снаряжения и чересчур крутую шахту с некачественной железной РУДОЙ…

«А также учитывая направление, в котором была вырыта эта шахта… Гномы пытаются выкопать подземный туннель, чтобы ограбить логово Кэйберна!», — подпрыгнул Виид.

При этом по всему его телу пробежали мурашки, как во время первого поцелуя с Союн.